Kokoontumisia kerrakseen: Assembly '95, Mosquito Meeting

7/95 HINTA 27 MK

PC
CD-ROM
AMIGA

PELIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

Pelaajan paras tawara

ÄÄNI-KORTTIEN aatelisto

HAASTATTELUSSA
Sandy Petersen, id Software
Quake järisyttää

Isot tankit silloin: 1944 – Across The Rhine
Pienet tankit nyt: Command & Conquer

VOITA modeemeja, Magic-kortteja, Mech-pelejä!

ARVOSTELUISSA MYÖS:
- Space Quest 6: The Spinal Frontier
- 3D Lemmings
- Terminal Velocity
- The Last Dynasty

ja paljon muuta

PAL.VKO 9541





609354-95-07

Mechwarrior 2
RASKAAN METALLIN YKKÖNEN

PC-SUPERSTORE

COMPAQ

Presario CDS 772 Multimedia

- 75 MHz:n Intel Pentium prosessori
- 16 kB sisäinen ja 256 kB ulkoinen cache-muisti
- 8 MB RAM muistia (max. 136 MB), 535 MB:n kiintolevy
- Nopea 1 MB (max. 2 MB) PCI-grafiikkaohjain
- 4x nopeus CD-ROM asema, jota voi käyttää myös musiikki CD-levyjen kuunteluun
- 16-bittinen stereoääni, stereokaiuttimet ja mikrofoni
- Korkealaatuinen Compaq 15" SVGA-näyttö
- 2 kpl PCI/ISA- ja 2 kpl ISA-korttipaikkoja
- MIDI-liitäntä + peliportti
- 3 vuoden takuu (näyttö 1 v.) ja 90 päivän ilmainen puhelintuki
- MS-DOS 6.2, Windows 3.1, TabWorks, MediaPilot, King's Quest VI CD, ilmainen Windows 95 päivitys (+toimituskulut)

11.490



UUTUUS!
75 MHz Pentium!
8 MB RAM!
Multimedia!
4x CD!
15" SVGA!

Compaq Presario CDS 520 Multimedia .. raj. erä **5.995**	Compaq Presario CDS 524 Multimedia **8.490**	Compaq Presario CDS 528 Multimedia / TV **9.990**	Compaq Presario CDS 742 Multimedia + 15" **9.950**



Microtech Value Pentium 90 PCI

- Aito Intel "Zappa" 90 MHz:n Pentium emolevy
- 8 MB RAM vakiona (max. 128 MB), 256 kB cache
- Nopea 540 MB PCI-väylän kiintolevy
- 1 MB:n PCI näytönohjain
- 14" lomittamaton Nokia SVGA
- Keytronic 2000 näppäimistö

7.750

Optiot: 2 MB 64-bit S3 TRIO, 64-bit näytönohjain **+500**
Microsoft DOS 6.22 + Windows 3.11 ...... **+595**
Microsoft Windows 95 .... **+695**

486DX4-100 MHz, 4 /540 MB, 14" Nokia SVGA .. **5.450**

HEWLETT PACKARD

HP DeskJet 660C

600 dpi:n + RET väritulostin **2.790**

HP DeskJet 850C

Nopea 600 dpi:n väritulostin, C-RET ja ColorSmart, valokuvantarkka väritulostus **3.950**

HP LaserJet 4L

HP:n suosituin laser. 300 dpi + RET. **3.590**



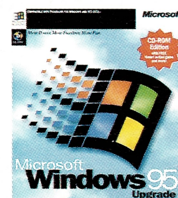
HP DeskJet 540

Mustesuihkutulostin kotiin tai pieneen toimistoon. Laserin tarkka tulostusjälki: 600 x 300 dpi + RET-tarkennus. Arkinsyöttölaite vakiona.

Optiona väritulostus....**200** **1.390**

Syksyn ohjelma-uutuuksia!

Microsoft Windows 95 UK, CD päivitys **699**
OS/2 Warp Connect with Win/OS2, CD **1620**
sisältää monipuoliset verkko-ominaisuudet
RAM Doubler, ohjelmallinen muistintuplaaja .. **550**
CorelDRAW! 6.0 UK, Win 95, CD **3.190**
Microsoft Office for Windows 95 .... **Kysy!**



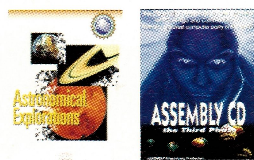
MULTIMEDIA!

CD-OHJELMAT JA -PELIT

Lucas Arts Archives vol.1

Lucas Artsin hittipelit 6:n CD-levyn kokoelmana: Sam & Max, Manic Mansion 2, Rebel Assault SE, Indiana Jones 4 + pelattavat demot – Full Throttle ja The Dig.

296



Astronomical Explorations ... 225
Assembly CD ... 159



Super Street Fighter 2 ... 195
Last Dynasty ... 269



Accros the Rhine ... 295
Secrets of Pyramids ... 195



Wonder Land ... 195
Animals 2 ... 195



Great Artists ... 335
Great Naval Battles 3 ... 195



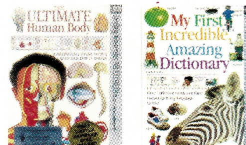
Star Trek Final Unity ... 279
Sim Tower ... 270



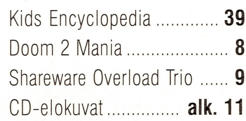
MS Strauss ... 195
MS Cinemania 95 ... 344



MS Golf 2.0 (3.5) ... 175
Webster's Interactive Encycl. 395

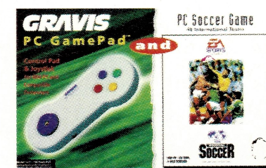


Ultimate Human Body ... 345
My First Amazing Dictionary 295
Kids Encyclopedia ... 395
Doom 2 Mania ... 89
Shareware Overload Trio ... 99
CD-elokuvat ... alk. 117
3.5" PC-pelit ... alk. 25
Myös Broderbund lasten CD:t!



CD-PELI + GRAVIS PAD KITIT

Wing Commander 2 + Gravis Analog Pro ... 315



FIFA Soccer + Gravis Game Pad peliohjain ... 295



NHL Hockey '95 + 2 kpl Gravis Game Padia ... 395

JOYSTICKIT



Gravis Analog Joystick ... 175
Gravis Analog Pro ... 255
Gravis Analog Pro + Descent ... 315
CH FlightStick ... 245
Dexxa ... 128
Logitech Wingman ... 199
Logitech Wingman Extreme ... 295

MULTIMEDIA KITIT

UUDET HINNAT!



SoundBlaster CD 16 Kit
- SoundBlaster 16-bit äänikortti
- 2x nopeus CD-asema
- Magneettisuojatut kaiuttimet
- Hyvät ohjelmat ja pelit esim. Groliers Encyclopedia.

995

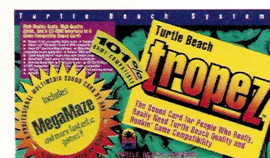
SoundBlaster Discovery Value 4x
- 4x nopeus IDE CD-ROM asema
- uusi 16-bit äänikortti SB 16 Pro IDE
- Magneettisuojatut kaiuttimet
- Laaja valikoima pelejä ja ohjelmia

1.995

SoundBlaster Home 4x Kit
- SoundBlaster 16 Pro IDE äänikortti
- 4x nopeus IDE CD-ROM, kaiuttimet
- Mahtava ohjelma- ja pelipaketti esim. MS Works 3.0 (sis. tekstinkäsittelyn, taulukkolaskennan, tietokannan, ym.), MS Publisher 2.0, MS Encarta '95, MS Cinemania '95, MS Dangerous Creatures

2.790

ÄÄNIKORTIT



TURTLE BEACH
Turtle Beach Monte Carlo ... 595
Turtle Beach Rio ... 995
Turtle Beach Tropez ... 1.495
Turtle Beach Monterey ... 2.990
Turtle Beach Quad Studio ... 3.150

GRAVIS
Gravis Ultrasound CD 3 ... 795
Gravis Ultrasound MAX CD 3 ... 1.095
Gravis Ultrasound ACE ... 695

SOUNDBLASTER
SoundBlaster 16 Value IDE ... 595
SoundBlaster 16 Pro IDE ... 795
SoundBlaster 32 AWE Value IDE ... 1.295

VIDEOKORTIT

Creative Video Blaster RT300 ... 3.190
Kuvakaappari
Creative Video Blaster MP400 ... 2.295
MPEG-purkukortti
FAST Movie Machine II, uutuus .. 4.950
Hauppauge Win TV NG/T ... 2.850
TV-viritin, Overlay-kortti
Hauppauge Win TV FXT ... 3.950
NG/T + video-out-moduli
Philips, MPEG purkukortti ... 1.490
Philips, Full Creen TV-kotti ... 990

CD-ROM ASEMAT



Mitsumi, 4x nopeus, IDE-liitäntä ... 950
Panasonic, 2x nopeus, IDE-liitäntä 395

Toshiba XM-5302B, 4x , IDE ... 1.190

MULTISPIN 6Xi
CD-ROM READER
- MultiSpin™ 6X Technology
- 900 KB/s Data Transfer Rate
- 145 ms average Access Time



NEC-6xi, 6x nopeus, SCSI-2, sis. ... 3.250
NEC-6xe, 6x nopeus, SCSI-2, ulk. ... 3.995

KAIUTTIMET

Juster SP-688, sis. virtalähde ... 290
Juster SP-868, sis. virtalähde ... 390
Juster AT-75, huipputaso! ... 490



ORIGINAL
PC SuperStore

Avoinna:
ma 10–19
ti–pe 9–19
la 10–16





Korotonta maksuaikaa Iokakuulle Käyttöluotolla!

P Ilmainen asiakaspysäköinti

Helsinki, Etelä-Haaga:
Vanha Viertotie 7–9
Puh. (90) 4774 910
Fax (90) 570 456

Tampere, Nekala:
Kuokkamaantie 4
Puh. (931) 358 770
Fax (931) 358 7733

Turku, Länsikeskus:
Asentajankatu 8
Puh. (921) 21 21 21
Fax (921) 21 21 321

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 1.9.1995 lähtien.

ADART

PELIT

★7/95

Kannen kuva: Mechwarrior 2
© Activision

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat:
Mikko Alapuro, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Tapio Salminen, JTurunen, Joona Vainio, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille) (90) 506 675 757 ja (90) 565 3700, 24 t/vrk
Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5795
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Annika Ruonala
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk kestotilaus 228 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa
Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Sari Ovaskainen
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1995
ISSN 1235-1199
Neljäs vuosikerta.
Aikakauslehtien Liiton jäsen.



Helsinki Media
Erikoislehdet

Mechwarrior 2 sivulla 28.

Arvostelut

Mukana myös

Ratkaisut

Ajan hermolla



Tuija Lindén
päätoimittaja

Äänillä on eroa

Äänten eli musiikin, efektien ja puheen merkitys on kasvanut huikeasti pelimaailmassa. Jälleen kerran syynä on romppu ja sen suurempi tallennuskapasiteetti.

Äänet ovatkin erittäin oleellinen osa peliä, silloin kun niitä on käytetty oikein. Kuka voi väittää, etteikö osa Doomin viehätyksestä perustu sen huikeaan äänimaailmaan, etteikö Full Throttlen moottoripyöräilyssä ollut Born to be wild -tunnelma tehostunut hyvästä musiikista ja kunnon mopon äänestä, tai etteivätkö pauke, rätinä ja hätäisellä äänellä huudetut käskyt tehosta Command & Conquerin kiirettä? Pelaaminen on parhaimmillaan kokonaisvaltainen kokemus, johon äänet kuuluvat yhtä oleellisesti kuin grafiikka (vaikkei moni firma sitä ole vielä tajunnutkaan).

Äänien kuuluminen tai pikemminkin kuulumaan saattaminen saattaa olla oma ongelmansa. Toinen ongelma on sitten se, kuuluvatko äänet oikein, eli sattuuko oma äänikortti tukemaan juuri tämän pelin äänitehosteita. Midiäänihän eivät tavalliset äänikortit juuri soittele, eivätkä taas vastavuoroisesti midikortit toista digitoituja efektejä.

Katsastimme tosipelaajan äänikortit, joilla toistuvat sekä midit että efektit. Kortti ei kuitenkaan pelasta mitään, jos sitä ei kytke kuulumaan kunnon stereoitten kautta. Niin että bassot jylisevät.



Tuija



3D Lemmings sivulla 44.



Command & Conquer sivulla 36.

14 äänikorttia katsauksessa

Kaj Laaksonen

Orkesteri olohuoneessa

●● Äänikorttimarkkinat ovat suorastaan räjähtäneet viime vuosien aikana. Siinä missä vielä pari vuotta sitten katsastimme kaikki markkinoiden kortit yhdeltä istumalta, jouduimme nyt karsimaan raa'asti. Katsauksessa 14 pelaajan vaatimukset täyttävää äänikorttia.



© Väänänen

Eritasoisia ja eri käyttöön soveltuvia äänikortteja on runsaasti. Katsaukseen valitsimme kortit, jotka sopivat vaativaan pelikäyttöön, eli ovat jollain tapaa Sound Blaster- ja General MIDI -yhteensopivia, osaavat ohjata CD-ROM-asemaa ja pystyvät toistamaan 16-bittisiä ääninäytteitä. Hintaa sai maksimissaan olla kaksi tonnia.

Ehdot täyttäviä äänikortteja löytyi kahdeksan. Lisäksi kuuntelimme kuusi niin sanottua tytärkorttia, joiden avulla vaatimattomamman äänikortin saa laajennettua ajanmukaisemmaksi.

Vaikka suuri osa äänikorteista ostetaan pelikäyttöön, eivät korttien valmistajat tunnu sitä hyväksyvän: suurin osa mukana tulevista ohjelmista on Windowsille, vain aivan välttämättömimmät diagnoosi- ja konfigurointiohjelmat ovat Dosille. Pahimmissa tapauksissa kortin asennuskin onnistuu vain Windowsista.

Puhetta ja pauketta

Pelien ääni muodostuu lähes aina kahdesta elementistä: digitaalisista efekteistä ja musiikista. Suurimmat pelitalot ovat onneksi aikoinaan sopineet tietyistä standardeista, eli digitaaliset efektit tuotetaan ainakin Sound Blaster -yhteensopivasti ja musiikki tehdään ainakin FM-synteesiä, mutta mieluummin myös General MIDI -standardia tukien.

Digitaaliset efektit tarkoittavat oikeita ääniä, esimerkiksi puhetta tai konekiväärin pauketta kaapattuna tietokoneen ymmärtämään digitaaliseen muotoon. Suurimmassa osassa pelejä käytetään edelleen suhteellisen huonotasoi-

Sanastoa

Ajuri. Muistiin ladattava apuohjelma, jota tarvitaan lisälaitteen, esimerkiksi joidenkin äänikorttien ja tietokoneen väliseen kommunikointiin.

Digitaaliäänet, digitointi, ääninäyte. Usein myös lyhennettynä digiäänet tai samplet. Digitoinnilla tarkoitetaan aitojen äänien muuttamista tietokoneen ymmärtämään muotoon ja toistamista jälleen ihmisen ymmärtäminä ääninä. Kaikilla korteilla on analogi/digitaali- (A/D) ja digitaali/analogi (D/A) -muuntimet tätä varten. Peleissä digiäänillä tarkoitetaan yleensä puhetta ja ääniefektejä. Wavetable-synteesissä soittimet muodostetaan aidoista soittimista digitoiduista ääninäytteistä eli sampleista.

Efektit, efektiprosessori. Wavetable-tekniikassa tarkoittaa prosessoria, jonka tehtävänä on muokata soitinten ääntä niin että lopputuloksena on erilaisia kaiku-, kuoro- ja tilavaikutelmia. Elävöittää ja pehmentää musiikkia. Yleensä efektit voi valita ja määritellä voimakkuuden. Yleisimmät efektit ovat reverb, chorus ja echo, joita yhdistelemällä saadaan esimerkiksi hall chorus, chamber echo, distortion jne.

Emulaattori. Jos äänikortti ei ole rautayhteensopiva, eli jos kortissa ei itsessään ole tarvittavia komponentteja yhteensopivuuteen jonkun yleisen standardin takaamiseksi, tarvitaan muistiin ladattava ohjelma hoitamaan asia. Ei koskaan yhtä hyvä ratkaisu kuin yhteensopivuus itse kortilla.

FM. Frequency Modulation, taajuusmodulointi. Vanhempi ja huonompi tapa synnyttää ääntä. Vanhemmissa äänikorteissa ainoa vaihtoehto. Testatuissa korteissa on kaikissa FM-synteesi ja lisäksi paljon aidommalta kuulostava wavetable-synteesi.

General MIDI. Valmistajien sopima standardi soitinvalikoima. Määrittelee minimimäärän soittimia ja niille numerot. Periaatteessa kaikissa General MIDI -yhteensopivissa korteissa soittimet ovat samassa järjestyksessä, joten yhdellä kortilla tehty midikappale kuulostaa samalta myös muilla korteilla. General MIDI ei määrittele soitinten äänenlaatua.

MIDI. Kieli, jolla erilaiset soittimet keskustelevat keskenään. Äänikorttien yhteydessä puhutaan MIDI-tiedostoista, jotka kertovat äänikortille muun muassa mitä soittimia, mitä nuotteja ja millä voimakkuudella soitetaan.

Mod. Mod-musiikissa tiedosto pitää sisällään nuottien lisäksi myös itse ääninäytteet ja soittimet, jonka takia Mod-tiedostot ovat moninkertaisesti suurempia kuin MIDI-tiedostot.

MPU-401. Midi Processing Unit. Rolandin kehittämä standardi, joka oli alunperin vain kortti, jolla liitettiin ulkoisia MIDI-soittimia tietokoneeseen. Äänikorteissa MPU:n tehtävä on tulkata MIDI-data äänikortin ymmärtämään muotoon. Peleissä General MIDI -musiikki vaatii MPU-401:n joko kortilta itseltään tai ainakin softalla emuloituna.

Näytteenottotaajuus. Kertoo kuinka tarkkaan äänikortti pystyy tallentamaan ja toistamaan ääninäytteitä. Laatuun vaikuttaa myös bittisyys, tosin kaikki testatut kortit ovat vähintään 16-bittisiä.

Polyfonia. Kertoo kuinka monta nuottia äänikortti pystyy soittamaan samanaikaisesti. Oikeissa soittimissa esimerkiksi pianon polyfonia on 88, koska kaikki 88 kosketinta voivat soida samanaikaisesti. Polyfonia ei kerro kuinka monta soitinta voi soida yhtä aikaa, koska yhdessä soittimessa voidaan käyttää useampaa ääntä. Esimerkiksi kuusihenkinen kuoro yhdessä on yksi soitin, joka koostuu kuudesta yksittäisestä äänestä. Samalla tavalla piano on yksi soitin, joka voi soittaa useampaa ääntä samanaikaisesti.

Wavetable-synteesi. Soittimien muodostusta kortin ROM- tai RAM-muistiin tallennettuista ääninäytteistä, jotka on digitoitu oikeista soittimista. Tällä tekniikalla parhaimmillaan musiikki kuulostaa lähes oikeilla soittimilla soitetulta.

Vähemmälläkin selviää

Vaikka lähes 90 prosenttia äänikorteista myydäänkin pelikäyttöön, ovat musiikki ja äänet monen mielestä vähemmän tärkeä osa peliä. Kukaan ei kuitenkaan voi kieltää, etteikö stereoitten kautta jyrisevä Full Throttle nouse uusiin ulottuvuuksiin mykkään versioon verrattuna.

Katsaukseen valitut äänikortit ovat pelaajan kannalta jo miltei luksusta. Parempiakin on, mutta lisäominaisuuksista ja hifi-äänenlaadusta nauttivat lähinnä vaativat muusikot.

Musiikkitoiston laadusta tinkimällä selviää huomattavasti vähemmällä. Suuri osa jo pari vuotta sitten katsauksessa olleista korteista on myynnissä edelleen, ne vain ovat huomattavasti halvempia. Jo perus-Blaster riittää pitkälle, mutta jos katsoo, että musiikki on olennainen osa pelinautintoa, kannattaa satsata hiukan enemmän.

Adlib ja alkuperäinen Sound Blaster rynnivät räjäyttämään tajunnan 80-luvun loppupuolella silloin vielä pieneltä PC-pelaajaporukalta. Tuon jälkeen tapahtui nopeasti paljon ja nyt, kohta kymmenen vuotta myöhemmin lastentaudeista ollaan vähitellen pääsemässä ja uudistuksia tulee verkkaisemmin. Yksi asia on kuitenkin pysynyt: PC:n äänikorttien mammutti on edelleen Creative Labs ja pelikäytössä ylivoimaisesti suosituimmat äänikortit ovat edelleen Sound Blastereita.

sia 8-bittisiä ääniä, tosin joissain aivan uusissa peleissä, esimerkkeinä vaikka Mechwarrior 2 tai U.S. Navy Fighters, ovat äänet jo 16-bittisiä. Ero 8-bittisiin on korvinkuultava. Kaikki katsauksessa mukana olevat äänikortit pystyvät käsittelemään 16-bittistä ääntä.

Ennen peleissä pystyttiin toistamaan vain yhtä digiääntä kerrallaan, jolloin esimerkiksi ampuminen saattoi keskeyttää moottoreiden äänen tai puheen. Nykyään useampia efektejä voidaan kuulla samanaikaisesti. Äänten ohjelmallinen miksaaminen syö kuitenkin koneen laskentatehoa ja heikentää yksittäisten ääninäytteiden laatua.

Mukana olevista äänikorteista ainoastaan Gravis Ultrasound MAX ja Ultrasound ACE pystyvät miksaamaan digitaaliääniä suoraan kortilla.

Vaativaan makuun

Katsaukseen valittujen korttien yhtenä kriteerinä oli, että se pystyy wavetableen. Siis mihin?

Wavetable-tekniikka käyttää joko kortin ROM-muistille tai kiintolevylle tallennettuja ääninäytteitä oikeista soittimista. Toiston laatu riippuu näytteiden laadusta ja äänikortilla olevan syntetisaattoripiirin tekniikasta. Yleensä äänen laatu on suoraan verrannollinen ääninäytteiden kokoon: mitä suurempia näytteet ovat, sitä aidommilta soittimilta ne kuulostavat. Parhaimmillaan wavetable-ääni on kuin orkesteri olohuoneessa.

Elävä musiikki ei kuulosta samalta konserttisalissa ja kellarissa, vaan sointiin antavat oman leimansa soittajien persoonallisuus ja kuuntelutilan ominaisuudet. Tätä matkimaan on joihinkin testatuista korteista lisätty ns. efektiprosessori, jonka tehtävä on lisätä musiikkiin elävyyttä ja tilavuutta. Sinänsä hienot tilaefektit ovat muokattavissa, mutta lähes kaikissa korteissa vain Windows-ohjelmilla. Peleissä on tyytyminen oletusarvoihin.

Kenraali Midi

Musiikin kohdalla vilahtaa usein mystinen termi General MIDI. MIDI itsessään on kieli, jolla eri elektroniset soittimet kommunikoivat keskenään. Sen avulla esimerkiksi yhdellä koskettimistolla voidaan ohjata mitä tahansa MIDI-dataa ymmärtäviä soittimia. MIDI-data voidaan siirtää myös tiedostona muille laitteille.

Itse asiassa MIDI ei määrittele muuta kuin sen, mitä nuotteja soitetaan milläkin kanavalla, joista jokaiselle on yleensä määritelty erikseen yksittäinen soitin.

Kaikki muuten hyvin tähän asti, mutta MIDI ei määrittele mitä soittimia milläkin kanavalla on. Tästä syystä alun perin oikein soiva kappale voi mennä pieleen kun se siirretään toiselle laitteelle, koska kanavat eivät vastaakaan samoja soittimia. Piti siis kehittää standardi, joka määrittelee missä järjestyksessä soittimet ovat ja millä numeroilla niitä voidaan kutsua. Niinpä soitin numero yksi on aina akustinen piano ja esimerkiksi numero 72 aina klarinetti.

General MIDI -standardiin kuuluu 128 erillistä soitinta ja vajaa sata erilaista lyömäsoitinta.

Äänikorteissa soitinten ääninäytteet sijaitsevat joko kortin ROM-muistilla tai Graviksen korteissa mikron kiintolevyllä, josta ne tarvittaesssa ladataan äänikortin RAM-muistiin. Kun pelimusiikkina toimiva MIDI-tiedosto syötetään äänikortille, se hakee muististaan sopivat ääninäytteet, muodostaa niistä äänipiirillään soittimia ja lopulta soittaa niitä. Karkeasti ottaen lopputulos on suoraan verrannollinen siihen, kuinka suuri muisti kortilla on. RAM-muistilla varustetut kortit ovat sikäli poikkeus, että käyttäjä voi itse ladata muistiin soittimia, jotka voivat olla yksittäisiä ääninäytteitä myöten täysin itse tehtyjä. Peleissä tästä ei kuitenkaan ole hyötyä.

Ennen General MIDIn yleistymistä peleissä tuettiin myös Rolandin MT-32 ja LAPC-1 -syntetisaattoreita. Ei siksi että ne olisivat olleet erityisen suosittuja, vaan siksi että ne olivat FM-synteesin lisäksi käytännössä ainoa vaihtoehto ja pelien musiikkien tekijät käyttivät niitä itse. Suurin osa testatuista korteista mainostaakin toimivansa myös MT-32/LAPC-1-yhteensopivasti.

Modit ja rokkarit

Aivan oman koulukuntansa muodostavat mod-musiikin tekijät. Mod-tiedosto ei pelkästään määrittele mitä soitetaan ja millä nuotilla, mutta myös pitää sisällään kaikki tarvittavat ääninäytteet. Hyvänä puolena tässä on se, että kappaleen ei tarvitse rajoittua aina samoihin geneerisiin

soittimiin, mistä syystä modit ovat etenkin teknoa harrastavien suosiossa.

Koska modien soittimet ovat digitaalisia ääniä, ne joudutaan miksaamaan ohjelmallisesti ennen äänikortin digitaalikanaville syöttämistä. Modissa voi olla samanaikaisia soittimia toistakymmentä, mutta useimmilla korteilla on miksaamista varten korkeintaan kaksi kanavaa, joten äänenlaatu kärsii. Gravis Ultrasound MAX ja ACE ovat tässä jälleen etulyöntiasemassa, koska niissä digitaalikanavia on enemmän ja kortti osaa tarvittaessa itse miksata ja käsitellä ääninäytteitä.

Mod-musiikkia käytetään lähes pelkästään shareware-peleissä, joissa musiikin laatu on Ultrasound-sarjan korteilla omaa luokkaansa. Myös demoscene tukee pääasiassa Ultrasoundia ja korkeintaan puolihuolimattomasti muita kortteja. MIDI-tyyppinen musiikki on peleissä ylivoimaisesti hallitsevassa asemassa lähinnä sen takia, että se on muusikoille tutumpaa ja sillä saadaan parempaa jälkeä useimmilla nykyisillä äänikorteilla. ●

Äänikortit

Sound Blaster AWE32 Value

Creative Labs, äänikorttien Microsoft, on lähes alusta pitäen kutsunut korttejaan samalla nimellä. Itse asiassa niiden tekniikka on pikemminkin jalostunut kuin muuttunut. Monen mielestä konservatiivinen valmistaja kuitenkin hallitsee ylivoimaisesti markkinoita ja käytännössä määrittelee standardit, joita muut valmistajat matkivat parhaansa mukaan.

Creativen lippulaiva on Sound Blaster AWE32. Aikaisemmista malleista tuttua ovat kaksi digitaalikanavaa ja FM-synteesi, lisäherkkuina ovat wavetable-äänet ja soittimet ROM-muistilla. Muusikkoja houkutellaan mahdollisuudella ladata omia soittimia laajennettavalle RAM-muistille.

Pelikäyttöön suunnattu AWE32 Value on karsittu malli, jossa RAM-muistia on kiinteät 512 kilotavua ja jossa on vain IDE-tyyppinen CD-ROM-liitäntä. General MIDI -soittimia varten kortilla on kiinteä yhden megatavun ROM-muisti.

Asennus on Creativen tavan mukaan hyvin opastettu ja selkeä. Kortilta asetetaan pari jumpperia ja loput määritykset asennusohjelma osaa asettaa itse. Ohjekirja on seikkaperäinen ja hyvin jäsennelty.

Pelintekijät ovat alkaneet nopeasti tukea AWE32:sta. Ilman suoraa tukea pelikäyttöön AWE32:n hankkinut olisi nimittäin pulassa: kortti on kyllä täysin Sound Blaster -yhteensopiva, mutta General MIDI -yhteensopivuus on toteutettu ohjelmallisesti. Muutenkin turhan paljon muistia vievien ajureiden päällä toimiva softaemulaattori on halvantuntuinen ratkaisu. Emulointi ei toimi 32-bittisiä Dos-laajennuksia käyttävien pelien kanssa lainkaan, vaikka uusista peleistä suurin osa niitä käyttääkin.

Myös periaatteessa emuloinnin kanssa toimivien pelien kanssa on vaihtelevia ongelmia: äänet kuuluvat usein väärin, jumiutuvat paikalleen tai kaatavat pelin. Miksi ihmeessä valmistaja, jonka kortteja muut matkivat, on katsonut tarpeelliseksi rasittaa käyttäjiä järjettömällä määrällä muistiin ladattavia ajureita? Osaa niistä ei pelikäytössä tarvita, mutta koska asiaa ei ole dokumentoitu, jättää suurin osa kaikki ajurit turhaan syömään muistia.

Ilmeisesti yksi megatavu ei aivan riitä hyvälaatuiselle soitinvalikoimalle. AWE32 nimittäin on äänentoistoltaan hintaansa nähden lievä pettymys. Suurin osa soittimista kuulostaa erittäin puhtailta, mutta kokonaisuudessaan sointi on hieman kalsea ja persoonattoman keskinkertainen. Toisaalta tasapaksuus tarkoittaa sitä, ettei erityisen huonojakaan soitinääniä ole mukana. Digitaaliäänet toistuvat Sound Blaster 16:n tapaan tasaisen varmasti, mutta eivät loista laadullaan.

Selkeän asennuksen, laadukkaan oheismateriaalin, laajan pelituen ja tunnetun valmistajan takia AWE32 eksyy useimpiin mikroihin. AWE32 onkin hyvin tuettu toimiva kortti, jonka ominaisuudet riittävät muuhunkin kuin pelikäyttöön, mutta jonka General MIDI -soittimet ovat mitäänsanomattoman tasapaksuja ja puhtaudessaan tylsän keskivertoja.

Suora tuki tänä vuonna arvostelluissa peleissä.	
Kortti	**Prosenttia**
Sound Blaster	100
General MIDI (kaikki tytärkortit)	58
Sound Blaster AWE32 VE	43
Gus Max & Gus Ace	52
Ensoniq Soundscape	31
Turtle Beach Tropez	0
Aztech Waverider 32+	0
Logitech Soundman Wave	8
Digital Composer	31
Orchid Soundwave 32	6

Logitech Soundman Wave

Logitech Soundman Wave on ensimmäisiä kortteja, joissa oli mukana wavetable-tekniikka. Sveitsiläinen Logitech on paremmin tunnettu hiiristään ja ehkä tutun nimen takia se on pärjännyt markkinoilla varsin hyvin.

Asennus ja ohjekirjat ovat selkeydessään esimerkillisiä. Kortilla ei ole ensimmäistäkään jumpperia, joten kaikki asetukset tehdään ohjelmallisesti. Konfigurointi on helppoa ja havainnollista. Yhteensopivuus on hoidettu kortilla, joten peleissä ei tarvita emulointeja tai ajureita.

Ehkä ikä alkaa jo painaa, sillä tässä porukassa Soundman Wave ei enää loista ominaisuuksillaan. Äänipiiri on Yamaha OPL-4, joka on vanhempien korttien OPL-3 FM-tekniikan seuraaja. Peleissä digiäänet yleensä toimivat, mutta turhan usein äänet napsuivat ja särähtelivät. Efektit olivat usein hyvin voimakkaita, mutta samalla liian diskanttisia ja karkeita. Descentissa digiäänet eivät toimineet lainkaan.

Musiikin toisto jättää itsestään kylmän ja muovisen tuntuman, tunnelma on vähän sama kuin halpahallin kotiurkuja kuunnellessa. Soittimet ovat vähän sinnepäin, kertaakaan ei unohtanut kuuntelevansa syntetisaattoria. Joissain peleissä korostuivat liian terävästi paukkuvat rummut ja joskus soittimia jäi kokonaan puuttumaan. Osasyyllinen Soundmanin kolkkoon sointiin on efektiprosessorin puute, ilman sen antamaa elävöitystä hyväkin midikortti kuulostaa kylmältä.

Soundman loistaa helppoudellaan ja yhteensopivuudella ilman ajureita, mutta äänentoisto ei varmasti miellytä vaativampaa kuuntelijaa.

Ensoniq Soundscape Elite

Ensoniq on muusikkopiireissä pitkään tunnettu syntetisaattoreiden valmistajana. Soundscape Elite on uunituore versio valmistajan vuosi sitten esittelemästä ensimmäisestä PC-äänikortista. Uutuutena on efektiprosessori, paremmat ääninäytteet kortilla ja varmemmin toimiva Sound Blaster -yhteensopivuus.

Asennus tehdään jumppereilla ja tyhmän rajoittavasti vain Windowsin alta toimivalla asennusohjelmalla. Jälleen pelaaja on unohdettu, kortin muutkin ohjelmat ovat vain Windowsille. Muistinvaraisia ohjelmia ei tarvita, yhteensopivuus on hoidettu raudalla. Suoraa tukea Ensoniqille löytyy peleissä yllättävän paljon, koska kortti on Jenkeissä varsin suosittu.

Sound Blaster ja General MIDI -yhteensopivuus toimi yhtä testattua peliä lukuunottamatta moitteetta. Master of Orion ei suostunut toimimaan millään asetuksilla, vaan kieltäytyi käynnistymästä. Digiäänet toimivat MOO:ta lukuunottamatta mainiosti ilman säröjä tai napsumisia.

Musiikin sointi oli ehdottomasti testattujen korttien aatelia. Soittimet erottuvat selkeästi toisistaan ja efektiprossun ansiosta soinnissa on silti sopiva annos elävyyttä ja lämpöä. Heikohkoa kitaran ja saksofonin ääntä lukuunottamatta soittimissa on syvyyttä ja yleisvaikutelma on erittäin tasapainoinen ja miellyttää korvaa. Doomin rummuissa ja bassossa on sopivasti muhevaa jytkettä ja vastaavasti Colonizationin akustisissa soittimissa on sopiva ripaus herkkyyttä. Harvinaisen nautittava kokonaisuus.

Laatu ja nimi maksavat, eikä Ensoniq ole poikkeus testiryhmän kalleimmalla hinnallaan. Toisaalta ääni miellyttänee vaativampaakin korvaa.

Digital Composer

Tuntemattomampaa ja tuoreempaa kaartia edustaa taiwanilaisen X-Technologiesin valmistama Digital Composer. Kortin äänipiirinä on Ensoniq ja kortti onkin paria ominaisuutta lukuunottamatta täsmälleen sama kuin Ensoniq Soundscape 2000.

Kortin konfigurointi hoituu jumppereilla ja selkeällä asennusohjelmalla, joka toimii kuitenkin vain Windowsin kautta. Positiivisena jälleen voidaan pitää sitä, ettei kortti tarvitse toimiakseen muistinvaraisia ajureita. Suoraa tukea peleissä on yllättävän paljon, koska kortti toimii yhteenso-

pivasti Ensoniqin kanssa.

Digiäänet toimivat testatuissa peleissä moitteetta. Itse asiassa kortin toisto on sen verran häiriötön, että digiäänet kuulostivat paikka paikoin paremmilta kuin Sound Blaster 16:lla. Musiikissa lievä diskanttisuus ja korostettu puhtaus pääsi jopa hieman häiritsemään. Soittimet erottuvat kyllä toisistaan erinomaisen selkeästi, mutta fiilis jäi liiankin siistiksi. Terävä sointi miellytti korvaa siitä huolimatta ja soittimet kautta linjan ovat testattujen korttien parhaasta päästä. Lisää elävyyttä sointiin saa ostamalla efektiprosessorin, joka on erillinen lisämoduuli.

Moitteeton Sound Blaster -yhteensopivuus, puhtaan kirkas sointi ja suhteellisen edullinen hinta yhdistettynä yllättävän laajaan suoraan tukeen tekevät Digital Composerista harvinaisen suositeltavan vaihtoehdon tässä porukassa.

Aztech Waverider 32+

Aztech on maailman suurimpia äänikorttien valmistajia, jonka kortit ovat kohtalaisen laadukkaan maineessa.

Testimikroon Waverideria asennettaessa rapistui laatumaine välittömästi. Ohjekirja on sekava, mutta onneksi asennusohjelma on suoraviivaisen simppeli. General MIDI -yhteensopivuus vaatii ikävästi muutaman kymmenen kilotavun ohjelmanpätkän muistiin ja testimikro kaatui iloisesti joka kerta kun yritti käynnistää pelin General MIDI -äänillä. Kaikkia mieleen tulevien muisti- ja konfigurointiyhdistelmien jälkeen ei auttanut muu kuin vaihtaa testiympäristöä.

Uudella laitteistolla Waverider toimi osassa peleistä. Larry 6, Colonization ja Master of Orion toimivat moitteetta, mutta edelleen Descent kaatui ja Doomissa toimivat vain musiikit.

Toimiessaan Waveriderin digiäänet olivat siedettävää luokkaa, tosin lievää ylimääräistä napsahtelua oli havaittavissa. Muista testin korteista poiketen Waverider toimii myös ongelmatta Sound Blaster Pro -yhteensopivasti. Säätelystä huolimatta digiäänet olivat turhan hiljaisia musiikkiin nähden.

Musiikki jätti epätasaisen vaikutelman. Kitaroiden, rumpujen ja sähköbasson kaltaiset rokkisoittimet soivat riittävän rankasti. Vastaavasti enemmän nyanssejä vaativat akustiset ja klassiset soittimet kuulostivat ontoilta. Viuluissa, haitareissa, pianoissa ja puhaltimissa oli kaikissa enemmän tai vähemmän synteettinen ääni.

Waverider 32+ on katraan edullisin, joten midiäänien epätasaisuuden voi osittain antaa anteeksi. Kortti on kuitenkin huonosti yhteensopiva ja epätasaisesti soiva.

Orchid Soundwave 32

Orchid kuuluu näytönohjaimista äänikorttien valmistajaksi siirtyneihin firmoihin. Pari aikaisempaa yritystä ei ole vakuuttanut yhteensopivuudellaan eikä äänenlaadullaan, eikä Soundwave tee poikkeusta.

Asennus tehdään muiden korttien tapaan sekä jumppereilla että ohjelmallisesti, mutta jälleen harmillisesti vain Windowsista. Toiminta ei vaadi muistinvaraisia ajureita. Soundwave on AWE32:n lisäksi ainoa kortti, jossa on vain yhden megatavun ROM-muisti ääninäytteille. Lisähintaa vastaan muistin voi laajentaa kahteen megatavuun.

Digitaaliset äänet ovat samaa tasoa kuin Sound Blaster 16:ssa. Paria yksittäistä poikkeusta lukuunottamatta ylimääräisiä häiriöitä ei kuulunut. Oletusarvoilla digiäänet ovat liian hiljaisella musiikkiin nähden.

Midiosasto olikin sitten todellinen korvien rääkkäys. Doomin yleensä niin ryhdikäs rokkipoljento muuttui naurettavaksi tiluliluksi, jossa kitarat muistuttivat lähinnä jänisräikkää, rummut onnetonta läpsyttelyä ja urut epävireisen kuuloista vingutusta. Colonizationin hiljaisempi akustinen musiikki kuulostaa liiankin ohuelta ja Descentin tanssibiitti on aivan liian heiveröinen. Yllättäen Larry 6:n musiikki kuulosti aivan siedettävältä.

Perusongelma Soundwaven musiikin toistossa tuntuu kuitenkin olevan eri soittimien epätasapaino. Jotkut soittimet soivat selvästi ja voimakkaasti, mutta samalla iso osa soittimista kuuluu vaimeasti ja ponnettomasti. Millään lailla miellyttäväksi kokemusta ei voi sanoa.

Soundwave on suhteellisen kallis kortti, joten huomattavasti laadukkaampaa jälkeä olisi odottanut. Kortti kyllä toimi varmasti testatuissa peleissä, mutta aika turhalta tuntuu maksaa äänestä, joka ei ole juurikaan parempaa kuin vanhojen korttien FM-piipitys.

Gravis Ultrasound MAX

Ultrasound kulkee omia polkujaan samalla kuin kaikki muut äänikortit ovat kuin samasta muotista valettuja. Yleensähän tämän kaliberin kortit ovat yhtä kuin Sound Blaster -yhteensopiva

Äänikortti	**Sound Blaster AWE32 VE**	**Ultrasound Max**	**Tropez**	**Soundscape Elite**	**Soundman Wave**	**Digital Composer**	**Waverider 32+**	**Soundwave 32**
Valmistaja	Creative Labs	Gravis	Turtle Beach	Ensoniq	Logitech	X-Technology	Aztech	Orchid
Näytekappale	Toptronics Oy	Sanura Suomi Oy	PC-Superstore Oy	Hellas Piano Oy	Toptronics Oy	Terton	Mikrolog Oy	Mikrolog Oy
Puhelin	(921) 254 6666	(90) 565 3600	(90) 477 4910	(90) 290 1021	(921) 254 6666	(90) 757 2828	(90) 804 611	(90) 804 611
Hinta (viitteellinen)	1290,–	1100,–	1495,–	1950,–	1200,–	1295,–	995,–	1680,–
Digitaaliääni								
Äänipiiri	SB-16	ICS GF-1	Crystal 4231	Ensoniq OTTO	Jazz 16	Ensoniq OTTO	Aztech	Analog Devices DSP2115
Näytteenottotaajuus	5 – 44,1 kHz stereo	11–48 kHz stereo	4– 48 kHz stereo	5,5–48 kHz stereo	4– 44,1 kHz stereo	4–48 kHz stereo	4–48 kHz/stereo	4–44 kHz/stereo
MIDI								
Äänipiiri	EMU 8000	ICS GF-1	ICS WaveFront	Ensoniq OTTO	Yamaha OPL-4	Ensoniq OTTO	ICS Wavefront	Analog Devices DSP2115
ROM	1 Mt	–	2 Mt	2 Mt	2 Mt	2 Mt	2 Mt	1 Mt
RAM	512 kt	512 kt (max. 1 Mt)	0 kt (max 12 Mt)	–	–	–	–	–
Soitinten lukumäärä	197	128	128	185	128	128	128	128
Lyömäsoittimia	62	62	62	62	62	62	69	47
Samanaikaiset soittimet	16	16	32	32	20	32	20	24
Polyfonia	32	32	32	32	44	32	24-32	32
FM-syntetisaattori	OPL-3	emuloitu OPL-2	OPL-3	emuloitu OPL-2	OPL-3	emuloitu OPL-2	OPL-3	emuloitu OPL-2
MPU-401	emuloitu	emuloitu	x	x	x	x	x	x
Efektit	Reverb, chorus, qsound	Focal Point	–	Reverb, chorus	–	optio (400 mk)	–	–
Vahvistin	4 W stereo	2 W stereo	4 W stereo	–	4 W stereo	–	4 W stereo	4 W stereo
Yhteensopivuus								
General MIDI	x	x	x	x	x	x	x	x
Sound Blaster	x	emuloitu	x	x	x	x	x	x
Sound Blaster Pro	x	–	x	–	–	–	x	–
Sound Blaster 16	x	–	–	–	–	–	–	–
Adlib	x	emuloitu	x	x	x	x	x	x
CD-ROM-liitännät								
Mitsumi	–	x	–	x	–	x	x	x
Sony	–	x	–	x	–	x	x	–
Panasonic / Matsushita	–	x	–	x	–	x	x	–
SCSI	–	–	–	–	x	–	–	x
IDE	x	–	x (E-IDE)	x	–	x	x	–
Äänliitännät								
Linja-ulos	x	x	x	x	x	x	x	x
Vahvistettu ulos	x	x	–	–	x	–	x	x
Linja-sisään	x	x	x	x	x	x	x	x
Mikrofoni	x	x	x	x	x	x	x	x
MIDI	optio	optio	optio	optio	optio	optio	optio	optio
Joystick-liitäntä	x	x	x	x	x	x	x	x

14 äänikorttia

digitaaliosuus yhdistettynä wavetable-syntikkaan.

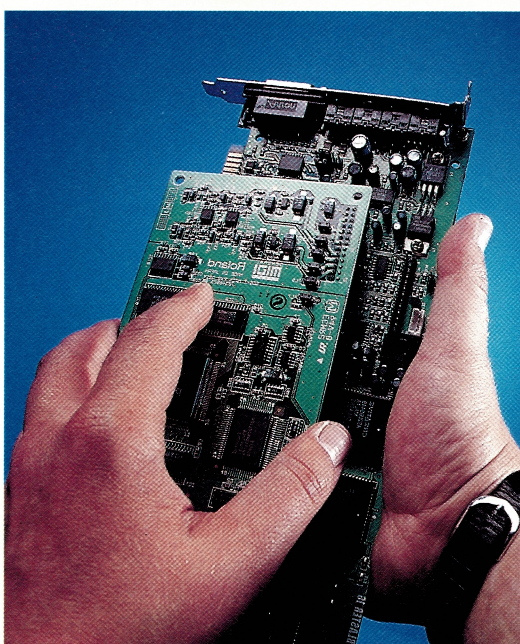
Gus Max poikkeaa kaikista sillä, ettei siinä ole erikseen digi- ja midiosastoa, vaan kaikki kanavat voivat toistaa joko digiääniä tai toimia midikanavina. Kaiken lisäksi General MIDI -soittimet eivät sijaitse kortin ROM-muistilla, vaan ne ladataan kiintolevyltä kortin RAM-muistille. Jos ääni ei miellytä ja jos osaa, voi soittimia muokata tai korvata ne kokonaan. Kortille muistia saa enimmillään yhden megatavun ja kiintolevyltä soittimet vievät kaikkiaan tilaa vajaa kuusi megatavua.

Poikkeavasta toteutuksesta on eniten hyötyä peleissä, jotka käyttävät mod-tyyppistä musiikkia. Koska kaikki kanavat voivat toistaa digiääniä ja koska kortti hoitaa itse äänien miksauksen, ei prosessitehoa kulu ja äänentoisto ei kärsi.

Perinteisemmin toteutetussa pelimusiikissa tuli aikaisemmin ongelmia, koska GUS ei ole kilpailijoistaan poiketen suoraan General MIDI- ja MPU-401-yhteensopiva. Pelkkä Sound Blaster -yhteensopivuus vaati softaemulaattorin, kuten myös General MIDI -yhteensopivuus. Nykyään suuressa osassa peleistä on suora GUS-tuki, joten emulaattoreilla pelleily on jäänyt historiaan. Poikkeuksia edelleen on ja ne vanhat pelit, joihin ei päivitysten yhteydessä ole tullut tukea, voivat edelleen koitua ongelmallisiksi.

Perusasetusten virittäminen hoituu helposti ilman sen suurempaa ihmettelyä. Ohjekirja on riittävän seikkaperäinen, ja levykkeellä on lisäksi 29-sivuisen tekstitiedosto, jossa on viimeisimmät ohjeet.

GUS MAX yllätti positiivisesti. Vaikka se ei yllä parhaiden korttien äänenlaatuun, soittimet ovat tasaisen hyviä. Doomin musiikista puuttui hieman puhtia ja yksittäisissä akustisissa soittimissa oli turhan ontto sointi. Yhdessä soittimet kuitenkin sijoittuivat testattujen korttien keskitason paremmalle puolelle. Digitaaliäänet toimivat mallikkaasti, Doomissa tuntui jopa olevan puhtaammat ja voimakkaammat efektit kuin Sound Blasterilla. Muidenkin efektiprossua uupuvien korttien tapaan musiikkia vaivasi tietty kylmä kliinisyys.



Tytärkortti asennetaan äänikortin kylkeen riviliittimellä ja lukitaan ruuveilla tai muovitapeilla. Kokonaisuus vie yhdessä vain yhden korttipaikan, tosin yhdistelmä on niin paksu, että kannattaa varoa viereisiä kortteja.

Gus Max on omalla tavallaan ryhmän ehdottomasti monipuolisin ja laajennettavin äänikortti. Hintana ovat päivitysten metsästys ja emulaattoreiden virittely niissä peleissä, joissa ei ole GUS-tukea. GUS Max ei välttämättä sovellu ensimmäiseksi äänikortiksi, mutta hieman kokeneemman ja osaaavamman käyttäjän käsissä Maxin saa tekemään temppuja, joihin muut kortit eivät vielä pysty.

Turtle Beach Tropez

Tropez kuulostaa periaatteessa mielenkiintoiselta kortilta. Siinä on kaikki mitä tunnetummassa AWE32:ssa: laajennettava RAM-muisti omia soittimia varten, efektiprosessori elävoittämässä musiikkia ja kuulemma hyvin toimiva Sound Blaster -yhteensopivuus.

Sääli, ettemme päässeet ottamaan asiasta selvää. Asensimme Tropezin useampaan erilaiseen testikokoonpanoon, mutta yhdessäkään se ei suostunut toimimaan kunnolla. Liekö sitten sekavien asetusohjelmien, käyttöohjeiden ja mukana tulleen tekstitiedoston ristiriitaisuutta vai yksinkertaisesti testaajan kädettömyyttä, mutta sinnikkäistä yritystyksistä huolimatta kortti pysyi mykkänä. Palaamme asiaan, jos olemme Tropezin suhteen viisaampia myöhemmin.

Laajennuskortit

Roland Sound Canvas SCD-10

Rolandia voidaan hyvällä syyllä pitää äänikorttien vanhana aatelisena. Kun muut valmistajat vielä tekivät ensimmäisiä vaatimattomia korttejaan, oli Rolandilla jo muusikoille kelpaavia PC-korttteja, joiden äänenlaatu ei kalpenisi monien nykyistenkään wavetable-korttien rinnalla. Vielä kauemmin Roland on tunnettu perinteisten syntetisaattoreiden valmistajana. Ainoastaan kovat hinnat ovat pitäneet Rolandin suosion kotikoneissa pienenä.

SCD-10 on Waveblaster-yhteensopivaan liittimeen asennettava tytärkortti, joka vie "emona" toimivan äänikortin kanssa yhdessä vain yhden korttipaikan. Asennus ei voisi olla yksinkertaisempi: kortti liitetään kiinni ja lukitaan parilla muoviliittimellä. Asennusohjelmia ei tarvita, vaan fyysisen asennuksen jälkeen kortti toimii suoraan pelien kanssa General MIDI -yhteensopivasti. Mukana tulee muutama apuohjelma Windowsille ja nippu midikappaleita.

Peleissä SCD-10 kuulostaa täyteläisen tasapainoiselta, soitinvalikoima on ehkä tasapainoisin testatuista korteista. Musiikki soi hillityn laadukkaasti, lähes kaikki soittimet kuulostavat miellyttäviltä, tosin eivät välttämättä aina niin hyviltä kuin muutaman muun kortin parhaat yksittäiset soittimet. Sointi ei ole yliterävä eikä liikaa efekteillä korostettu.

Rolandin tasainen laatu on persoonatonta ja yllätyksetöntä, mutta miellyttää useimpia korvia. Rolandin etuna on se, että useimpien pelien musiikit testataan ainakin sillä. Muut kortit saattavat soida hienosti, mutta eivät välttämättä samalla tavalla kuin pelintekijät ovat tarkoittaneet. Kilpailijoihin nähden rasvainen hinta mietityttää: ei Roland enää niin paljon parempi ole.

Wave Blaster II

Muiden tytärkorttien tapaan Wave Blaster II:n asennus on tavattoman helppoa: kortti kiinni ja menoksi. Ohjekirje on Creativelle tyypillisesti helppolukuinen. Kaikki tärkein eli efektit ja niiden voimakkuudet voidaan valita Dossista. Useimmissa muissa korteissa sama onnistuu vain Windowsista, jolloin pelaajat joutuvat tyytymään oletusarvoihin.

AWE32:n tekniikka on siirtynyt hieman muuteltuna lisäkortille ja Wave Blaster II ansaitseekin pitkälle saman kritiikin kuin AWE32. Äänet ovat kyllä erittäin puhtaat, mutta harvinaisen lepsut. Rummuista ja bassoista puuttuu täysin potku ja ne kuulostavat lähinnä elämäänsä kyllästyneiden ravintolamuusikoiden sunnuntailäpsyttelyltä. Klassisessa musiikissa voimaton siisteys toimii, mutta missä tahansa vähänkään energisemmässä musiikissa Waveblasterin ääni on

Sovellustesti.

	AWE32	GUS Max	TB Tropez	Soundscape Elite	Soundman Wave	Digital Composer	Waverider 32+	Soundwave 32	Wave Blaster II	GUS ACE	Roland SCD-10	TB Rio	Topwave 32	Power Wave 32
Doom (1.9)	ok	ok	–	ok	ok	ok	D	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Descent (1.4a)	ok	ok	–	ok	D	ok	–	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Colonization (1.2)	oK	ok	–	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Larry 6	ok	ok	–	ok	ok	ok	ok	K	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Master of Orion (1.3)	ok	ok	–	–	ok	ok	ok	M	ok	ok	ok	ok	ok	ok

K Peli kaatuilee
D Ongelmia digiäänissä
M Ongelmia musiikissa
- Ei toimi lainkaan

pettymys, esimerkiksi Doomin ja Descentit musiikit kärsivät ponnettomuudesta. Colonizationin akustinen helinä kuulostaa vielä siedettävältä.

Parempaakin saa samalla rahalla.

Topwave 32

X-Technologyn tytärkortti yrittää ottaa kahden bitin mittaisen etumatkan kilpailijoihinsa. Topwaven ROM-muistilla olevat soittimet on digitoitu 18-bittisinä, kun lähes kaikissa muissa korteissa vastaavat ovat 16-bittisiä. Topwave pitää sisällään Korg Ai2 -äänipiirin, joka löytyy myös Korgin ammattikäyttöön tarkoitetuista syntetisaattoreista.

Asennus on jälleen helppo nakki. Dos-ohjelmia ei ole, mutta kortti toimii muiden tytärkorttien mukaisesti suoraan General MIDI -yhteensopivasti. Ainoa mutka asennuksessa on mahdollisuus ohjata ääni joko emona toimivan äänikortin kautta tai vaihtoehtoisesti Topwaven oman liitännän kautta. Jälkimmäisen kautta ääni on hieman puhtaampi ja säilyttää dynamiikan paremmin.

Ohjekirja on ikävän minimaalinen, keskittyen lähinnä MIDIn esittelyyn ja soitinvalikoimiin, eikä kerro itse kortista juuri mitään.

Topwave antaa itsestään laadukkaan vaikutelman. Soittimissa on enemmän persoonallisuutta ja elävyyttä kuin Rolandissa, silti ne kuulostavat aidoilta soittimilta. Laatuun nähden Topwave on harvinaisen edullinen.

Turtle Beach Rio

Turtle Beach Rion asennus ei ole aivan yhtä suoraviivainen kuin muissa tytärkorteissa: ohjelmat voi asentaa vain Windowsista, mikä ei kaikkia pelaajia naurata. Periaatteessa kortti toimii ilman asennusohjelmia, joten aivan pulaan ei ilman Windowsia tarvitse jäädä. Musiikin tekijöille Riossa on mahdollisuus lisätä RAM-muistia omia soittimia varten.

Heti ensikuuntelussa päälle hyökkää todella voimakas efektimatto. Ääni on ylitsepursuavan täyteläinen, jopa niin että soittimet kuulostavat välillä yhtenäiseltä puurolta. Descentin musiikkiin bassovoittoiseksi paisutettu sointi sopii hyvin, mutta vastaavasti Colonizationin herkempien kappaleiden vivahteet hukkuvat paksuksi äänivalliksi. Liioitellut efektit saa kyllä pois päältä, mutta vain Windowsista.

Äänikortti	Wave Blaster II	Ultrasound ACE	SCD-10	Rio	Topwave 32	Power Wave 32
Valmistaja	Creative Labs	Gravis	Roland	Turtle Beach	X-Technology	X-Technology
Näytekappale	Toptronics Oy	Sanura Suomi Oy	Fazer Musiikki	PC-Superstore	Terton	Terton
Puhelin	(921) 254 6666	(90) 565 3600	(90) 660 473	(90) 477 4910	(90) 757 2828	(90) 757 2828
Hinta (viitteellinen)	n. 1200,–	750,–	1950,–	995,–	1095,–	1195,–
Äänipiiri	EMU8000	ICS GF-1	Roland	ICS Wavefront	Korg Ai2	Crystal
ROM	2 Mt	–	4 Mt	4 Mt	4 Mt	4 Mt
RAM	–	512 Kt (max 1 Mt)	–	Laajennettavissa 4 Mt	–	–
Soitinten lukumäärä	128	128	128	128	128	355
Samanaikaiset soittimet	16	16	16	32	32	32
Polyfonia	32	32	28	32	32	32
Lyömäsoittimia	62	62	62	62	62	62
Efektit	Reverb, chorus, qsound	–	Reverb, chorus	Reverb, chorus	Reverb, chorus	Reverb, chorus
Yhteensopivuus						
General MIDI	x	x	x	x	x	x
Roland GS	x	–	–	–	–	x
Liitännät						
Linja ulos	–	x	x	–	x	x
Linja sisään	–	x	x	–	–	x
Vahvistettu ulos	–	–	–	–	–	x
Joystick-liitäntä	–	x	–	–	–	–

Laajennuskortit.

Pullamainen, paksu ääni on aluksi vaikuttava ja varmaan monia miellyttääkin, etenkin teknon tyyppisessä musiikissa. Minä jäin kaipaamaan paremmin toisistaan erottuvia soittimia, jotka sinänsä ovat kyllä laadukkaita. Sääli että oletusarvoilla ne hukkuvat liian rajuun efektiryöpytykseen.

Power Wave 32

X-Technologyn Power Wave 32 on itsenäinen, tavalliseen emolevyn korttipaikkaan liitettävä laajennuskortti, joka ominaisuuksiltaan vastaa tytärkortteja. Liittäminen onnistuu mihin tahansa äänikorttiin ulkoisilla johdoilla. Power Waven äänien ulostulo liitetään toisen kortin sisääntuloon tai päinvastoin ja molempien korttien yhteinen ääni kytketään tuttuun tapaan kaiuttimiin tai vahvistimeen.

Asennus hoituu parilla jumpperilla, eikä ohjelmallista konfigurointia tarvita. Tytärkorttien tapaan Power Wave on suoraan General MIDI -yhteensopiva ilman ajureita. Efektien ja äänen voimakkuuden sekä yhteensopivuuden voi valita pelaajan kannalta mukavasti Dos-ohjelmalla. Pelaajalle turhana mutta muusikolle tärkeänä lisänä kortin ROM-muistilla on huomattavasti enemmän soittimia kuin pelkkä General MIDI -valikoima.

Peleissä Power Wave soi jykevästi ryydikkäiden rumpusoundien takia. Napakka piano, rummut ja bassot sopivat hyvin rokahtavampaan rymistelyyn. Doom ja Descent soivat todella munakkaasti. Akustiset ja klassinen kuulostaa kohtuullisen hyvältä, joskaan ei niin pehmeän soljuvalta kuin Rolandilla tai Topwavella. Yksittäiset soittimet eivät ole aivan huipputasoa, mutta kokonaisuus kuulostaa silti hyvältä.

Tavalliseen korttipaikkaan sopivissa korteissa ei ole paljon valinnan varaa. Onneksi Power Wave on sen verran perushyvä ja yhteensopiva, ettei sitä ole vaikea suositella. Itsenäisessä kortissa on sekin hyvä puoli, ettei se ole sidottu waveblaster-liitäntään ja sen voi säilyttää koneessa vaikka toinen äänikortti vaihtuisi.

Gravis Ultrasound Ace

GUS Ace on siitä mielenkiintoinen laajennuskortti, että se itse asiassa korvaa vanhan äänikortin kokonaan, vaikka toimiikin useimpien rinnalla moitteetta. Idea on säilyttää yhteensopivuus vanhan kortin avulla ja lisätä siihen Ultrasoundin ominaisuudet. Muista laajennuskorteista poiketen Ace pystyy myös toistamaan digitaalisia ääniä ja niitä voi itse digitoida.

Käytännössä Ace on tavallinen Gravis Ultrasound, mutta ilman CD-ROM-liitäntää ja vain linjasisään- ja linja-ulos-liitännöillä varustettuna. Kytkeminen toiseen äänikorttiin tapahtuu ulkoisilla johdoilla. Asennus ei ole aivan yhtä helppo kuin muilla lisäkorteilla, koska osoitteita ja keskeytyksiä on hieman enemmän ja ne pitää asentaa sekä jumppereilla että ohjelmallisesti.

Aceen sopivat täsmälleen samat risut ja ruusut kuin tavalliseen Gusiin ja Gus Maxiin. Suoraa tukea on näille nykyään kunnioitettavan paljon, mutta vanhempien pelien kanssa voi edessä olla päivitys- ja emulaattorirumba. Silloin kun peliä tuetaan ja etenkin niissä peleissä, joissa on mod-tyyppistä musiikkia, Ace loistaa.

Päivittämällä paremmaksi

Jos ei halua luopua hyvin toimivasta äänikortistaan, voi sen päivittää nykyaikaisemmaksi laajennuskortilla. Laajennuskorttien ideana on lisätä ajanmukainen musiikin toisto, mutta samalla säilyttää vanhan kortin ominaisuudet ja yhteensopivuus. Parhaimmillaan tällä konstilla säästyy paljon aikaa, vaivaa ja rahaa.

Laajennuskortit voidaan jakaa kahteen ryhmään: lisäkortteihin ja tytärkortteihin. Lisäkortit ovat itsenäisiä ja ne vaativat oman korttipaikkansa koneen sisältä. Vanhaan korttiin ne liitetään johdoilla, jolloin toisesta kortista syötetään ääni toisen kortin sisääntuloliitäntään. Näin yhdistetty ääni liitetään joko kaiuttimiin tai vahvistimeen.

Tytärkortti vaatii vanhalta kortilta Sound Blasterin patentoiman Waveblaster-liitännän. Monissa äänikorteissa se on jo valmiina, mutta käytännössä täysin yhteensopiva liitäntä on vain Sound Blaster 16 -sarjan korteissa, Value- ja Value Edition -malleja lukuunottamatta.

Korttien yhdistelmä vie vain yhden korttipaikan. Tytärkortti ei myöskään vaadi ylimääräisiä johtoja, vaan ääni kulkee yhteistä Waveblaster-liitäntää pitkin.

-BITTINEN PELIKONE!

VIRALLISET PAL-VERSIOT NYT MYÖS POSTIMYYNNISTÄ!

12 kk TAKUU koneille!
3 kk TAKUU peleille!







JAGUAR-PAKETTI
Sis. postikulut!

1.695;

JAGUAR-CD-ASEMA
Sis. Blue Lightning taistelulentopelin, Vid Grid pelattavan musiikkivideokoosteen ja Tempest 2000-musiikki-CD-levyn. Sis. postikulut!

1.495;

Lisäohjain	299;
Scart-johto	199;
Jag-Link kaapeli (Mm. Doomin kaksinpeluuseen)	265;
Team Tap 4 -Neljän pelaajan joikkariliitinmoduuli	199;

CD-PELEJÄ:
(elo-syyskuu)

CD:n mukana 3 peliä: Blue Lightning, Vid Grid ja Tempest 2000 - Sound Track!

Baldies	595;
Battle Morph	595;
Blue Lightning	495;
Highlander I (Tulossa myös jatko-osat)	595;
Hover Strike	595;
MYST	695;
Robinson's Requiem	595;
Soul Star	495;

ROM-KASETIT:

Alien vs. Predator	695;
Doom	695;
Kasumi Ninja	695;
Hover Strike	595;
Iron Soldier	595;
Tempest 2000	595;
Val d' Isere Skiing	595;
Wolfenstein 3D	595;
Theme Park	595;
Syndicate	595;
Pinball Fantasies	495;
Sensible Soccer	595;
Double Dragon	595;
Troy Aikman Football	695;
Bubsy The Bobcat	399;
Dragon (Bruce Lee)	595;
ZOOL 2	495;
Crescent Galaxy	399;
Evolution Dino Dudes	299;
Raiden	299;

Triosoft pidättää oikeuden hintamuutoksiin.

TRIOSOFT

POSTIMYYNTI arkisin 9-20, la 9-15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere. Liikkeet: Puutarhakatu 12, 33210 Tampere • Kultarikontie 1, 01300 Vantaa, puh. 90-835 566, fax 90-835 840



SOITA JA TILAA
931-2130 292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-2130 538

PELI UUTISET

Koonnut
Tuija Lindén



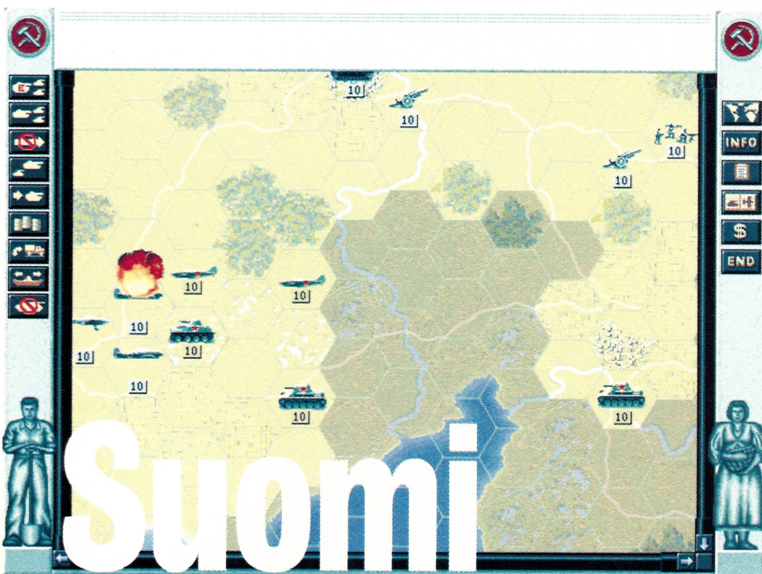


Palkkasoturitankki

Da Wardenz on palkkasoturijoukkio, joka taistelee terrorismia, korruptiota ja epäoikeudenmukaisuutta vastaan. Apuna on M-13 Predator -taistelutankki. Vuosi on 1997 ja koko maailmassa raivoavat sisällissodat.

Coren **Shellshock** pistää pelaajan palkkasoturiksi muitten sotureitten joukkoon ja lupaa toimintaa, pelattavuutta ja strategiaa vanhan Atari-pelin Battlezonen tapaan. Atarista poiketin luvassa on kuitenkin huippunopeaa kolmiulotteista grafiikkaa nykytavan mukaan Silicon Graphicsilla tehtynä. Mukana on tietysti myös monen pelaajan mahdollisuus.

Shellshock ilmestyy lokakuussa PC-rompulle Core Designilta.



Suomi harjoittelumaalina

SSI:n huippusuosittu Panzer General saa jatkoa nimeltä **Allied General**, luonnollisesti liittoutuneiden näkökulmasta. Mielenkiintoista meidän kannaltamme on se, että Allied Generalin harjoitusskenaarioissa muun muassa vallataan Suomi. Täytyy varmaan valistaa SSI:tä siitä, että yksi Suomen silloisen armeijan yksikkö vastasi kymmentä Neuvosto-yksikköä.

Kolmannen kerran sama pelirunko kelpaa vielä **Fantasy Generaliin**, jossa Panzerit korvataan keijuilla ja örkeillä.

Aztechin romput Toppuralle

Aztech on tuomassa markkinoille uutta romppukokoelmasarjaa, jonka edustajana Suomessa toimii Toptronics Oy. **Publisher's Pick BLUE 10-Pack** on ensimmäinen noin neljännesvuosittain täydentyvästä sarjasta (seuraava on GREEN) ja se sisältää seitsemän Dos- ja kolme Windows-ohjelmaa. Mukana ovat esimerkiksi Dune II, Grand Master Chess, The Internet For Everyone, Fighter Wing, Wayne's World ja kiinalaista kokkausta koko perheelle. Kokoelma maksaa 299 markkaa.

Lisätietoja Toptronics Oy, puh. (921) 2734 000.

Lisää ajelua

Formula One Grand Prix kakkosen (jenkeissä World Circuit kakkosen) lisäksi MicroProselta kannattaa odotella **Virtual Karts** -romppua.

Virtual Karts tarjoaa "virtuaalinäytön" eli katsoa voi joka suuntaan, autoa voi viritellä ja ajelustaan nauttia nauhoitettuna heti kisan jälkeen. Lisäksi tarjolla on tietysti verkkopeli.

Virtual Karts ilmestyy lokakuussa vain PC-rompulle.



Windows 95 ilmestyi

Odotettu Windows 95 julkaistiin elokuun lopussa, kaupoissa sen pitäisi olla tämän lehden ilmestymisen aikoihin. Windows 95 korvaa Microsoftin käyttöjärjestelmänä Dosin ja Windowsin.

Merkittävin uudistus edelliseen kotikäyttöön tarkoitettuun Windowsiin on tuki myös viihdeohjelmille, mikä onkin ollut yksi Windows 95:n kehittämisen pääohjenuorista.

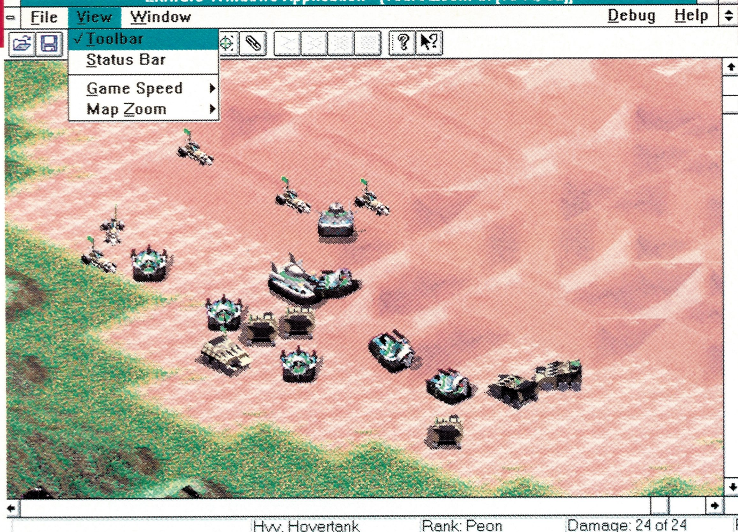
Pelitukea edustavat parhaimmillaan sisäänrakennettu Video for Windows (AVI), autorun (ohjelma asennetaan ja käynnistetään automaattisesti kun romppu heitetään asemaan) ja huomattavasti parantuneet näytönkäsittelyrutiinit (OpenGL ja WinG). Viime hetkessä mukaan tuli suora systeemitason tuki maksimissaan neljälle yhtä aikaa koneessa kiinni olevalle peliohjaimelle. Ilotikuista tuetaan suoraan laattaohjaimia, Flightstickia, Virtul Pilotia, muutamaa Gravista ja Thrustmasteria.

Monet pelitalot ovat ilmoittaneet siirtyvänsä Windows 95:n tukemiseen, esimerkiksi Activisionin kaikki tulevat pelit ovat Win95-pelejä. Samoin muun muassa Mindscape ja Sierra ovat julkisesti ilmoittaneet siirtyvänsä tukemaan uutta Windowsia.

Windows 95 asentuu vanhan Dosin ja Windowsin päälle, mutta se osaa ajaa myös Dos-ohjelmia. Pikatestin peleistä vain Pinball Mania ja Psycho Pinball kieltäytyivät toimimasta Windows 95:n Dos-prompteista ja vastaan ei tullut yhtään peliä, joka olisi kieltäytynyt toimimasta Dosiin buutatessa.

Windows 95 tuntuu mukavammalta, tehokkaammalta ja yhteensopivammalta kuin vanha Dos + Windows -yhdistelmä. Mikään taivaan lahja maan kansoille se ei ole, mutta pätevä ja kelvollinen käyttöjärjestelmä kuitenkin.

Ossi Mäntylahti



Tämä tarkoittaa SOTAA!

This Means War! on MicroProsen futuristinen tankkitaistelu, jossa pelaaja tankkinsa lisäksi kontrolloi myös kaupunkeja.

Viruksen saastutettua maailman koko tietoverkoston ihmiskunnan pitää rakentaa yhteiskunta uudestaan Mad Maxin tyylisessä maailmassa. Raaka-aineita on vähän ja nekin vähät ovat keskittyneet tietyille alueille, joista eri ryhmien johtajat käyvät veristä taistelua.

This Means War! -pelissä on ripaus Transport Tycoonia ja SimCityä, mutta pelaaja yrittää palauttaa maailman loiston skenaario kerrallaan. Taistelut vaikeutuvat kerta kerralta. Reaaliaikaista peliä voi pelata joko verkossa tai modeemilla kaksinpelinä.

This Means War! ilmestyy heinäkuussa vain PC-rompulle.

Se parempi TANKKIPELI?

Jos kerran MicroProsen odotettu Across The Rhine ei ole ihan sellainen tankkipeli, jota kuolattiin, voimme siirtyä odottelemaan itsensä Gary Grigsbyn tekemään tankkipeliä nimeltä **Steel Panthers**.

Peliä ei ole tarkoitettu vasemmalla kädellä pelattavaksi, sillä sen pääkohderyhmänä ovat herrat iältään 26–45 vuotta, alle 19-vuotiaille sitä ei suositella ollenkaan.

Pelaaja pääsee sotimaan tankilla tankkeja vastaan toisen maailmansodan tuoksinassa. Johdettavana on porukkaa aina joukkueesta (platoon) kokonaiseen pataljoonaan (batallion) läpi Euroopan ja Tyynenmeren joko Akselivaltojen tai Liittoutuneiden edustajana.

Sen lisäksi, että sodan voi sotia kokonaisuudessaan läpi, voi valita jonkun tietyn päivämäärän vuosilta 1939–45 ja tietokone iskee pelaajan keskelle historiallisesti oikeaa taistelua. Välianimaatioina nähdään autenttista sodanaikaista kuvaa ja tankkien inventaariota tarkastellaan oikeiden valokuvien kautta.

Jos entisissä taisteluissa ei ole tarpeeksi ytyä, voi omia tehdä skenaarioeditorilla. Käytettävänä ovat toisen maailmansodan aikaiset tankit, jalkaväki, ratsuväki ja moottoripyörät, muutamia mainitakseni.

Steel Panthers on ilmestymässä syksyn aikana SSI:ltä, joka nykyisin kuuluu Mindscapelle.



Aku Ankan Taskarit 25 vuotta

Samalla kun Pluto viettää 65-vuotissynttäreitään, juhlitaan myös Aku Ankan taskukirjojen 25-vuotispäivää. Ensimmäinen Taskari ilmestyi elokuussa 1970.

Taskukirjojen suosiosta kertoo esimerkiksi se, että parhaimmillaan yhtä taskukirjan numeroa on painettu reilut 200 000 kappaletta. Kirjojen yhteispainosmäärä on miltei 20 miljoonaa.

Tällä hetkellä taskukirjoja on ilmestynyt 186, minkä lisäksi vielä muutama erikoisnumero. Sivuja on kertynyt liki 50 000.

Aku Ankkaa ja sen taskukirjoja kustantaa Helsinki Media Company Oy.

Uusi 'net-liittymä

Netti Finland Oy on heinäkuussa toimintansa aloittanut turkulainen yritys, jonka myy Internet-yhteyksiä ja opastaa ja neuvoo verkon käytössä.

Ostamalla Nettiliittymän saa käyttöönsä kaikki Internetin palvelut, esimerkiksi www:n, sähköpostin ja uutiskanavat. Nettiliittymä maksaa 139 markkaa kuussa ja sisältää 20 tuntia käyttöaikaa.

Lisätietoja Petri Rehnberg, Netti Finland Oy, puh. (921) 469 1095.



Huomisen seikkailu

21st Century Entertainment on lopultakin löytänyt muutakin julkaistavaa kuin flippereitä. Eipä silti, flipperit ovat ihan hyviä, ja niitä on paljon. Uusin on nimeltään **Pinball World**: 19 kenttää, alipelejä, ilmestyy PC-rompulla lokakuussa.

Seikkailullaan **Synnergist** 21st Century hyppää scifin puolelle. Pelaaja on jäljittämässä murhaajaa Uuden Arhusin kaupungissa vuonna 2010 (Arhus? Ruotsalainen pelikö?). Olet Tim Machin, lehtimies, jonka ystävä on kuollut salaperäisesti ja jota vainoavat pimeät muistot ja painajaiset. Tim yrittää selvittää, mikä on vialla Uudessa Arhusissa.

Synnergist ilmestyy lokakuussa PC-rompulla.





Sinäkö Suomen Mestari?

Lehden ilmestyessä on juuri kisailtu alkukilpailuissa Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruudesta ympäri Suomen. Mukana kilpailussa oli 20 paikkakuntaa, joista valitettavasti Sata-Info Porista unohtui mainita viime lehden kilpailukutsussa. Pelit-BBS:n käyttäjät ovat kuitenkin saaneet tiedon heti virheen huomattuamme.

Ensi lehdessä kerromme, ketkä olivatkaan paikkakuntien parhaat pelaajat ja pääsevät loppukilpailuun **marraskuun Kotimikro-messuille** Helsinkiin kisaamaan pääpalkinnoista: IBM Aptiva Multimediamikrosta ja kahden hengen Lontoon-matkasta.

Mukana menossa ovat Virgin Interactive Entertainment, Toptronics Oy, IBM, Info, MikroDirektori ja Skandinavian Liikemessut.

Uuden maailman UUSI VALLOITUS

Nyt on Interplayn vuoro lähteä valloittamaan Uutta maailmaa pelillään **Conquest of the New World**. Pelistä vastaavat Castles ykkösen ja kakkosen tekijät.

Pelaaja voi edustaa joko Englantia, Ranskaa, Espanjaa tai Belgiaa, ja tarkoituksena on maanvalloittamisen lisäksi pitää rakentaminen, politiikka ja sotatoimet tasapainossa.

Ja kuten kaikkiin itseään kunnioittaviin peleihin tätä nykyä kuuluu, Conquest of the New Worldia voi pelata kimpassa joko modeemille tai e-mailin kautta. Peli ilmestyy PC-rompulle ennen vuoden loppua.

Psygnosis häviää

Jo 10 vuotta pelimaailmassa vaikuttanut Psygnosis häviää. Sony osti Psygnosiksen vuonna 1993 ja on nyt päässyt sulauttamisensa loppuun.

Sonyyn muodostetaan osa nimeltä **Sony Interactive Europe** (SIE), jolla ei ole tekemistä PlayStationin laitepuolen kanssa lainkaan. SIE jakaantuu kahteen osaan eli Sony Interactive Studiosiin ja Sony Interactive PC Softwareen. Studios tekee pelejä kaikille formaateille, kun taas PC Software keskittyy arvatkaa mihin. Psygnosis jatkaa siis Sony Interactive PC Softwarena.



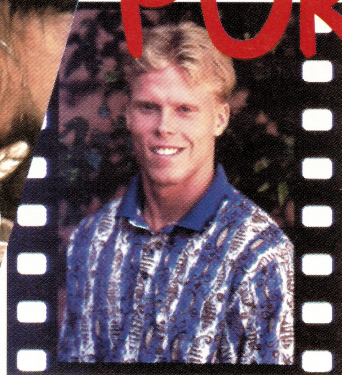
Uusi korttipeli

Magic The Gatheringin suunnittelijalta Wizards of the Coastilta on tulossa uusi roolipeli nimeltä Everway. Peli on yrityksen Alter Ego Design Groupin suunnittelema ja perustuu erilaisiin kortteihin.

Everwayn seikkailut tapahtuvat legendojen ja satujen maailmassa. Pohjana ovat image-kortit, joilla pelaajat luovat hahmonsa ja pelinjohtajat seikkailun, ja Fortune Deck -kortit toimivat nopan tapaan. Everwayn aloituspakkaus sisältää yli 90 image-korttia, 36 Fortune Deck -korttia, ohjevihkot ja 12 valmista sankaria.

Täällä Euroopassakin pelin olisi pitänyt tulla myyntiin kesän aikana.

Saku Koivu PURKKA-mannekiiniksi



Maailman mestari **Saku Koivu** on solminut yhteistyösopimuksen **Leafin** kanssa, joka tulee olemaan Sakun ainoa yritysyhteistyökumppani. Suomessa Saku nähdään mainostamassa Xylitol-Jenkkiä.

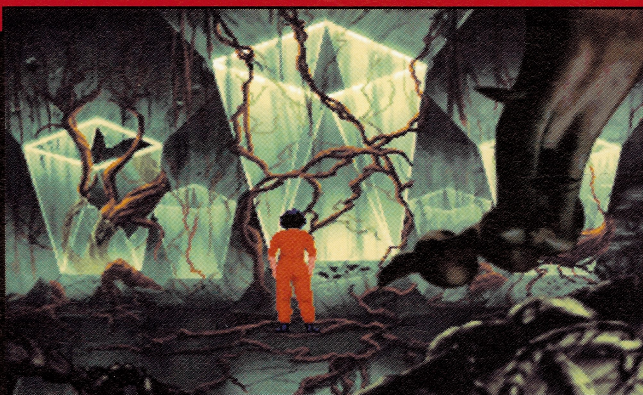
Maailman ensimmäinen ksylitolipurukumi Xylitol-Jenkki tuli markkinoille tasan 20 vuotta sitten. Yhteistyö Saku Koivun kanssa tulee näkymään muun muassa kouluissa, onhan ksylitolipurukumi tärkeä osa ennaltaehkäisevää hampaidenhoitoa.

Suomen lisäksi Leaf vie ksylitolipurkkaa muihin Pohjoismaihin, Hollantiin, Yhdysvaltoihin ja Venäjälle. Leaf on tänä vuonna noussut Suomen suurimmaksi makeisvalmistajaksi Fazerin ohi.

Varokaa!

Jostain syystä viime aikoina on yleistynyt kiusanteko, jossa kirjeitse kerrotaan, että vastaanottaja on voittanut jonkun lehden järjestämissä salaisissa arpajaisissa huikean palkinnon. Jos et tiedä osallistuneesi mihinkään arpajaisiin, ota yhteyttä kyseisen lehden toimitukseen varmistaaksesi asian.

Tämänlaatuinen petkuttaminen voi johtaa poliisitutkimuksiin, mikä kiusantekoa harrastaville ihan vain tiedoksi.



LucasArtsin seikkailu The Dig kaivautuu kohta tietoisuuteemme.



Mindscapen Su-27 Flanker lennähtää näytölle.



Komenna ihmisiä & Valloita örkkien maat Warcraft kakkosessa.



Kybermaagin herääminen

Originin scifi-seikkailu **CyberMage: Darklight Awakening** sijoittuu kaukaiseen tulevaisuuteen, jolloin maan viimeisistä resursseista taistelevat yhtiöt ovat jäämässä uuden teknologian keksineen yrityksen jalkoihin. Pelaaja sekaantuu tahtomattaan asiaan pelastettuaan erään teloitusta odottavan yritysjohtajan. Palkinnoksi hän saa Darklight-nimisen jalokiven, josta saa uskomattomia supersankarivoimia.

CyberMagessa pelaaja pääsee tutkimaan niin maanalaisia laboratorioita kuin korkeuksiin kohoavia pilvenpiirtäjiä matkallaan pelastamaan maailmaa. Kuvakulma on first-person eli pelaajan silmin nähty, ja perspektiiviä voi vaihdella.

Samaan aikaan pelin kanssa lanseerataan myös samanniminen sarjakuva, jota kustantaa **Eden Matrix Press**.

CyberMage: Darklight Awakening ilmestyy Electronic Artsin kautta Originin tuntien myöhässä. Vain PC-romppu.

Kuka tekee hirveimmän hirviön?

Avaruusmatkailijat ovat lopultakin saavuttaneet galaksimme kaukaisen nurkkauksen. Rauhaa rakastavia kun ovat, he kauhistuvat maapallollamme vuosituhansia jatkunutta ja yhä jatkuvaa sotaa. Nyt mukana on enää neljä rotua.

Avaruusmatkailijoiden tulo tarkoittaa kuitenkin bisnestä ja niinpä maapallon asukit suostuvat rauhanomaiseen rinnakkaiseloon heidän kanssaan. Ja koska avaruusmatkailijat luottavat rauhaan, he ovat voimakkaampia kuin kukaan muu.

Aseet siis heitettiin nurkkaan, mutta vanha kauna ei kadonnut mihinkään. Uusia keinoja päästä valtaan on keksittävä: otetaan avuksi geeniteknologia, jolla päästään luomaan jäniksestä dinosaurus sopivasti miksaamalla.

Bullfrogin **Gene Wars** yhdistelee vähäsen sotapeliä, pikkaisen jumalpeliä ja hippusen huumoria. Se ken tekee hirveimmän hirviön on vahvoilla.

Gene Wars ilmestyy loppuvuodesta PC-rompulla Electronic Artsin kautta.

Lyhyesti

- Huhujen mukaan LucasArts on tekemässä uutta Indy-seikkailua, joka perustuu uuteen Indy-elokuvaan, sekä kakkososaa Dark Forcesiin.
- MechWarrior 2 oli Activisionin viimeinen Dos-tuote. Tästä lähtien pelit ilmestyvät Windows '95:lle. Tulossa ovat esimerkiksi Pitfall ja Shanghai.
- Suncomilta on tulossa peräti neljä tikkua, jotka kaikki ovat suoria kopioita F15e-koneen ohjaussauvasta. Strike Fighter -sarjaan kuuluvat tikut ovat Eagle, Talon, Raptor ja Hawk, jotka eroavat toisistaan lähinnä nappien määrän ja ohjelmoitavuuden suhteen.
- Theme Parkin jälkeen Bullfrog hyödyntää hyvää pohjakoodiaan ja tekee ainakin pari Theme-peliä lisää: Theme Hospitalin ja Theme Prisonin (!). Sarjan nimi on Designer Series.
- Nintendo on sulkenut Englannin toimistonsa. Mitähän tuo sitten tarkoittanee?

TRIOSOFT 10 VUOTTA 1985–1995

Triosoftin 10-vuotispäivä lähestyy... Ja tarjouksissa on jo täysi meno päällä

SYYSKUUN SUPERIT

Attack Stack CDROM **280,-**
- mukana mm. Lemmings 1 & 2. Jorneyman Project Turbo, Street Fighter II, Chaos Continuum, Blade Warrior + 5 muuta

Command & Conquer CDROM **299,-**

Phantasmagoria CDROM **299,-**

Sensible Golf PC 3.5" **220,-**
CDROM **269,-**
Amiga **220,-**

Tie Fighter Collector Pack CDROM **320,-**

Ultimate Seven - huima CDROM-kokoelma: **295,-**
Detroit, Laura Bow II, Links, Harrier Assault, Crusaders of the Dark Savant, Shadow President, Links Bayhill Course

Vortex-Quantum Gate II CDROM **280,-**

UUSIA CDROM-klassikoita!

Edelleen VAIN **99,-** kpl

- Complete Ultima 7
- NHL Hockey • Space Hulk
- Ultima Underworld 1 & 2

GRAVIS-äänikortit

Ultrasound Max **1195,-**
Ultrasound ACE **750,-**
lisämuisti Maxiin tai ACE:een **300,-**

Sound Blaster

16 VE IDE	600,-
AWE32 VE	1200,-
AWE32	1700,-

AMIGA

Award Winners Platinium	260,-
Cannon Fodder II	240,-
Colonization	250,-
Crystal Dragon	195,-
Deluxe Paint V	695,-
Combat Classics 3	265,-
Embryo	265,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
Football Glory	195,-
Gloom	240,-
Jungle Strike	195,-
Kingpin	139,-
Player Manager 2	179,-
Police Quest III	145,-
Premier Manager 3	220,-
Roadkill	220,-
Secret of Monkey Island II	145,-
Sensible Golf	220,-
Shadow Fighter	220,-
Street Fighter II	145,-
Super Skidmarks	240,-
Super Street Fighter II	220,-
Theme Park	265,-
Ufo	240,-
Ultimate Soccer Manager	220,-

Amiga 1200:lle

Aladdin	220,-
Blootnet	280,-
Gloom	240,-
Guardian	280,-
Jungle Strike	220,-
Pinball Illusions	265,-
Premier Manager 3	240,-
Sim City 2000	265,-
Super Stardust	220,-
UFO	280,-
Uusi erä CD32-pelejä	vain 99,-/149,-

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

PC - Pelit 3.5"

A4 Networks	280,-
Aces of the Deep	295,-
Aces of the Deep Expansion Disk	180,-
Brett Hull Hockey	330,-
Colonization	280,-
Discworld	300,-
Doom 2 Extra Levels	180,-
Dungeon Master II	295,-
Flight of the Amazon Queen	260,-
Flight Simulator 5.1	300,-
Football Glory	240,-
Harpoon II	300,-
Jagged Alliance	260,-
Jetstrike	240,-
Metal Marines	260,-
Menzoberranzan	319,-
Micro Machines 2	280,-
Nascar Racing	260,-
Panzer General	300,-
Pizza Tycoon	295,-
Premier Manager 3	240,-
Psycho Pinball	280,-
Rise of the Triad	250,-
Slipstream 5000	250,-
System Shock	320,-
Tie Fighter	320,-
Tie Fighter Data:	
Defender of Empire	180,-
XCom Terror from the Deep	289,-

SHAREWAREN PARHAIMMISTOA PC:LLE! Saatavana mm.
Acid Warp, Armies of Steel, Billy the Kid, Blake Stone, Capture the Flag, Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj, EDOS, Floarris, God of Thunder, Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth, Laser Light, NCC-1701, Powercalc, Quote-Tris, Redhook, Rockford, Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D, Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek, Zone 66 ...ja vaikka kuinka paljon muita!

KAIKKI VAIN 10,-/kpl

Uudessa listassamme on tuplasti entistä enemmän ohjelmia.

CD-ROM parhaimmistoa:

A4 Networks	295,-
Aces Collection	265,-
Aces of the Deep	300,-
Across the Rhine 1944	295,-
AD & D Collector's Edition	350,-
Alone in the Dark III	295,-
Baseball Double Header	260,-
Bioforge	360,-
Brett Hull Hockey	350,-
Bullfrog Compilation	280,-
Chaos Engine	220,-
Civil War	300,-
Civilization Network	319,-
Colonization	300,-
Darker	260,-
Dark Forces	350,-
Definitive Wargames Collection	350,-
Discworld	395,-
Dominator 3	129,-
Doom 2 Extra Levels	180,-
Dr. Drago´s Madcap Chase	280,-
Dreamweb	290,-
Duke Nukem 3D	319,-
Elite: First Encounters	295,-
Falcon Gold	295,-
Fight Commander II	360,-
Flight of the Amazon Queen	295,-
Flight Simulator 5.1	320,-
Flight Unlimited	299,-
Football Glory	240,-
Full Throttle	299,-
FX Fighter	300,-
Harpoon II Deluxe	300,-
Heroes of Might&Magic	280,-
Hi-Octane	350,-
Interplay Golf	300,-
Jagged Alliance	300,-
King's Quest 7	300,-
Larry Collection	280,-
Last Dynasty	295,-
Magic Carpet	395,-
Menzoberranzan	319,-
Micro Machines 2	295,-
Music Workshop	220,-
Nascar Racing	300,-
Navy Strike	319,-
NBA Live ´95	395,-
NHL '95	299,-
Night Owl 15	220,-
Night Owl 16	220,-
Night Owl Games III	129,-
On the Ball	280,-
Panzer General	330,-
Perfect General II	330,-
Phantasmagoria	320,-
Pizza Tycoon	295,-
Police Quest Collection	300,-
Prisoner of Ice	320,-
Psycho Pinball	280,-
Ravenloft II	319,-
Riddle of the Runes	220,-
Rock&Roll Your Own	295,-
Silverload	320,-
Simon the Sorcerer II	295,-
Space Quest VI	319,-
Stalingrad	360,-
Star Trek - The Next Generation	299,-
Ultimate Doom	250,-
US Navy Fighters	395,-
Virtual Pool	295,-
Vortex-Quantum Gate II	280,-
Warriors	280,-
Wing Commander III	395,-
Woodruff	300,-
XCom Terror from the Deep	289,-
X-Wing Collector`s Pak	395,-
1942 Pacific Airwar Gold	319,-

CD-listamme on taas päivitetty uusiksi, mukana on paljon uutuuksia KAIKENIKÄISILLE.
KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.
Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA. Toimituskulut 35,-/lähetys, painavista tai tilaavievistä enemmän.

CD-säilytyslaatikko 99,-
Vetolaatikko 240 disketille 149,-

JOYSTICKIT

PC:lle:

Megagrip III	129,-
Phantom 2 (digitaalinen)	169,-
Gravis	220,-
Gamestar (näppäimistöporttiin)	280,-
Wing Man	250,-
Wing Man Extreme	350,-
Wireless Bandit (kaksi langatonta digit.ohjainta, vastaanotin ja kaapelit	395,-
Tornado	99,-

AMIGALLE

Lisälevyasema	525,-
TV-modulaattori	395,-
Lisämuisti	295,-
Joystickit	
Q-Stick	69,-
QJ-2 Turbo	79,-
Quattro	100,-
Quattro GT	129,-
Topstar	149,-
A1200:n lisämuistit	
4 Mt	1750,-
8 Mt	2750,-

Kiintolevyt A1200:lle, mukana kaapeli ja asennusohjelma

TRIOSOFTIN PALVELEVA PUHELIN

0700-94646

3,95/min + ppm
Arkisin klo 10-18 vastauksia ongelmiin: vika-asioissa, asennuksissa, asetuksissa, päivityksissä.

Hyvänkin äänikortin ominaisuudet menevät hukkaan ilman kunnon kaiuttimia..

Screen Beat

SB 203/ aktiivi-passiivi	139,-
Pro 50	295,-
Pro 70	580,-
Sub 50 - monitorin alle	580,-

Pro- ja Sub-mallit ovat aktiivikaiuttimia ja niissä on hyväksytty virtalähde.

Video Highway TR-200

- uusi tehokas kuvankäsittely- ja kaappauskortti, TV- ja radiovastaanotto, kuva kuvassa-toiminto, hyvä ohjelmakokonaisuus

1995,-

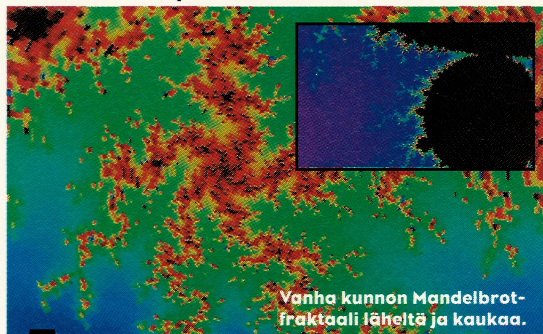
TRIOSOFT

931-213 0292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-213 0538

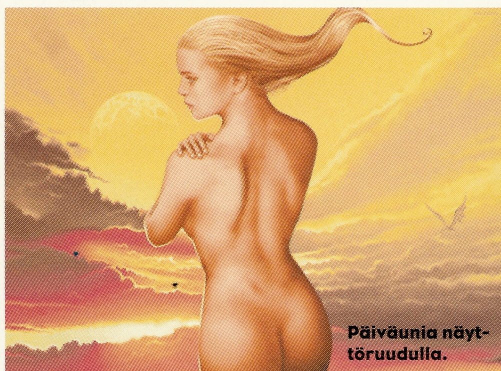
Postimyynti ark. 9–20, la 9–15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeet: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840

Bits, pixels and RAM 'n' ROM

● ● Mitä saadaan, kun pistetään yhteen reilut viisituhatta nuorta, tuhatkunta tietokonetta, julmettu määrä teknomusiikkidesibeleitä ja Helsingin Messukeskus? Assembly '95 – maailman suurin nuorten tietokonetapahtuma.



Vanha kunnon Mandelbrot-fraktaali läheltä ja kaukaa.



Päiväunia näyttöruudulla.

Assembly '95 pidettiin elokuun puolivälissä, viimeisenä viikonloppuna ennen koulun alkamista. Suuremmaksi kuin koskaan paisunut Assembly oli tänä vuonna kasvattanut kylkeensä pari pienempää tapahtumaa: Play 95 -pelimessut ja RoPeCon-roolipelitapahtuman. Kaikki tilaisuudet nivoutuivat yhtenäiseksi kokonaisuudeksi ja parhaan annin tapahtumasta saikin ottamalla osaa kaikkiin kolmeen.

Koodaajien festarit

Alun perin demoscenen sisäisestä kokoontumisesta alkanut Assembly on laajentunut tietokonenuorison jokavuotiseksi tapaamiseksi. Siinä missä poninhäntäpojat ja hevitytöt kokoontuvat rypemään rokkifestareille, koodaamisesta kiinnostuneet rypevät Assemblyssä. Molemmat valvovat viikonlopun enemmän tai vähemmän sekavissa tunnelmissa.

Helsingin messukeskukseen olikin raahattu tuhatkunta tietokonetta (ja muutama jääkaappi ja mikroaaltouuni), ja jokainen sai liittää koneensa päähallin pöytien alla luikertelevaan Internet-verkkoon. Muuhun maailmaan Assembly-verkko oli yhteydessä ISDN-liittymän kautta. Kaiken kaikkiaan 'nettiin liitettiin kolmisensataa konetta.

Rahaa! Rahaa!

Assemblyn kasvaminen on saanut myös sponsoreiden rahahanat aukemaan. Tapahtuma onkin selvästi kaupallistunut, mikä aiheutti suoranaista närää tietoverkoissa ennen tapahtumaa. Paikallaolijoista kuitenkin lähes jokainen suhtautui kaupallistumiseen rauhallisesti ja tahdikkaasti.

Pekka Aakko, yksi tapahtuman pääorganisaattoreista, ihmettelikin kaupallisuudenvastaista asennetta: "Tämänkaltaista tapahtumaa on mahdoton järjestää ilman sponsoreita. Suuret raamit sitä paitsi tukevat koko demosceneä", hän korosti.

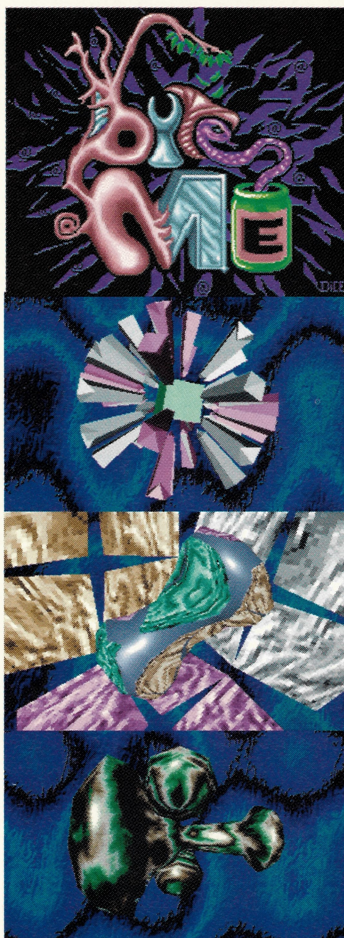
Sponsoreina esiintyi monta tuttua nimeä aina IBM:stä Tertoniin asti. Pienoista kohua herätti edellisten vuosien sponsorin amerikkalaisen Graviksen poisjäänti – huhuttiin jopa, että firma olisi lopettanut kokonaan äänikorttien valmistamisen. Loppujen lopuksi poisjäännin syyksi selvisi uusi johtaja.

Future Crew – kuollutko?

Maailman kuuluisimpiin kuuluva suomalainen **Future Crew** on viettänyt hiljaiseloa jo pitkän aikaa. On jopa huhuttu, että koko porukka on hajonnut tai että se keskittyy pelintekemiseen. Ryhmä ei myöskään ole parina viime vuonna enää kuulunut Assemblyn järjestäjiin.

Onneksi paikalla pyöri Future Crew'sta ainakin Skaven ja Gore. "Emme me ole todellakaan lopettaneet", he vahvistivat. "Vielä tämän vuoden puolella Future Crew'lta on tulossa jotain todella

64 kilon introkisassa ohjelmoijat pusersivat 64 kilotavuun uskomattomia graafisia rutiineja. Tässä @-ryhmän Byte Me -intro.



Punainen vektorikissa.



Tulokset

Kustakin ryhmästä on kolme parasta. Tuloksissa on mainittu ensin tekijäryhmä ja sen jälkeen teoksen nimi.

PC-demo
1. Noon: Stars: Wonders of The World
2. Psychic Link: Juice
3. RealTech: DX Project

Amiga-demo
1. Parallax: ZIF
2. Pygmy Projects: Logic
2. Stellar: Miracles

PC 64 kt:n intro
1. Wild Light: Drift
2. Coma: Stickman's World
3. Complex: Bill G Force

Amiga-intro
1. Sonik: FAD
2. Hirmu: Hauki
3. Sonik: Blur

Grafiikka
1. Visualize/Jamm: Fiction
2. Artifec/Complex: Mystery
3. Jogi/Mellow Chips: Agony

Raytrace
1. Diffusion: The Desktop
2. Andy: Church Windows
3. Tapsah/Absolute Xtacy: Flower

Animaatio
1. Flow by Jaco
2. Pulp by RRRR & Bang
3. Space 01 by Cubic Team

4-kanava musiikki
1. Theseus/Anathema: Funkyeeh
2. Cube/Dee: Illumination
3. Lizardking/Razor 1911: Crayfish Party

32-kanava musiikki
1. Skaven: Catch that Goblin
2. Rage: Guild of Sounds
3. Lizardking: World of unicorns

C64-demo
1. Byterapers Inc.: Extremes
2. Panic: Break Through II
3. Beoynd Force: 7 Years

C64-musiikki
1. Zardax/Origo Dreamline: Martinism
2. Thor/Extend: Kirta
3. Dr. Voice/Panic: Compomusic

C64-grafiikka
1. Dr. Dick/Byterapers Inc.: Dragon
2. Debris/Panic/Extacy: Compopicture
3. Votka/Pullo: Animaali

PC 4 kt:n intro
1. Animate
2. Heaven
3. Crashtest

mahtavaa, aivan odottamatonta." Mutta mitä?

Nykyajan teknotaidetta

Assembly 95:n demotarjonta pudotti leukoja ja antoi ajattelemisen aihetta. Tarjonta rajoittui pääosin PC:lle, mutta vielä olivat Amiga ja kuusnelonenkin mukana.

Demot ja demoscene ovatkin nykyajan teknotaidetta parhaimmillaan: matemaattisilla yhtälöillä aikaansaatu grafiikan, äänen ja animaation yhteisjuhla on parhaimmillaan todella mahtavaa.

Amigan surkea tilanne heijastui korostetusti Assemblyssä. Kun vuonna 1992, vain kolme vuotta sitten, Amiga hallitsi demoalaa lähes suvereenisti, nyt Amigoja sai etsimällä etsiä. "Saa nähdä tuleeko Amiga-kisoja ensi vuonna... Amiga on kuoleva kone, ellei jo kuollut", Aakko tuumaili.

Pienet pelimessut

Henkeä tapahtumalle puhalsivat omalta osaltaan Play '95 -messut, jotka kuitenkin jäivät odotettua vaisummiksi. Näytteilleasettajien vähäisyys korostui autionnäköisessä hallissa ja kolikkopelit vaativat rahaa toimiakseen.

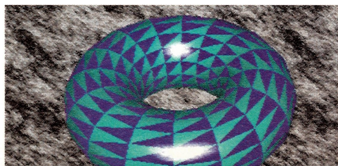
Mielenkiintoa herätti erityisesti Toptronicsin osastolla esitelty virtuaalikypärä sekä vanha tuttu pelimessukävijä Megazone, josta varsinkin saksalaiset vieraat olivat innoissaan – Saksassa lasersota on kielletty liian väkivaltaisena.

Örkkejä ja miekkoja

Yksi kokonainen hallikompleksi oli varattu RoPeCon-tapahtuman roolipelaajien käyttöön. Roolipeliluola oli kuin vanhan peruskoulunopettajan unelma: kasa nuoria istui nenä kiinni sääntökirjassa ja tuhersi numeroita ja käsittämättömiä taikamerkkejä paperiin lyijykynä sauhuten. Tunnelmaa voi kuvailla parhaiten adjektiivilla "ahkera".

Ehdoton ykköspeli oli Magic The Gathering, joka valtasi noin puolet koko pelisalialueesta.

Ossi Mäntylahti





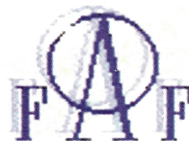
Mosquito Meeting

●● Mitä tapahtuu kun kourallinen fanaattisia Air Warrior -pilotteja viettää kesäistä viikonloppua? Turha luulla, että osoitteena on terassi, baari tai kesämökki, ehei, pilotit painuvat pohjoisen pöpelikköön puolijoukkueteltaan!

Kaikkien aikojen ensimmäisen pohjoismaisen Air Warrior -tapaamisen järjesti suomalainen laivue FAF eli **Finnish Air Force** heinäkuun viimeisenä viikonloppuna. Paikkana oli autio saari Oulun edustalla.

Luulisi, että Air Warriorin pelaajat eivät onnistuisi ainakaan harrastuksesaan ilman sähköä tai puhelinlinjoja. FAF:n oululainen vahvistus **Pekka Koski** kuitenkin päätti, etteivät pikku puutteet ole mikään ongelma.

Lähes vitsinä syntynyt idea alkoi pikku hiljaa muuttua todeksi. Pohjan Prikaatin, Telen, Oulun yliopiston Internet-gurujen ja oululaisen Laatumikro Oy:n avustuksella ja sponsoroimana löytyivät tarvittavat varusteet, tilat, datalinkit ja tietokoneet. Majoituspaikkana toimi korotettu puolijoukkueteltta.



Pelaamaan pilotit pääsivät keskeltä korpea, kun tietoliikenne Air Warrioria pyörittävistä mikroista hoidettiin linkillä sylimikroon, johon oli kytketty modeemi ja GSM-puhelin. Tieto siirrettiin Oulun yliopiston tietoverkon kautta Internetiin ja sitä kautta jenkeissä sijaitsevaan Air Warriorin pääpaikkaan. Sähköä pyöritti diesel-generaattori.

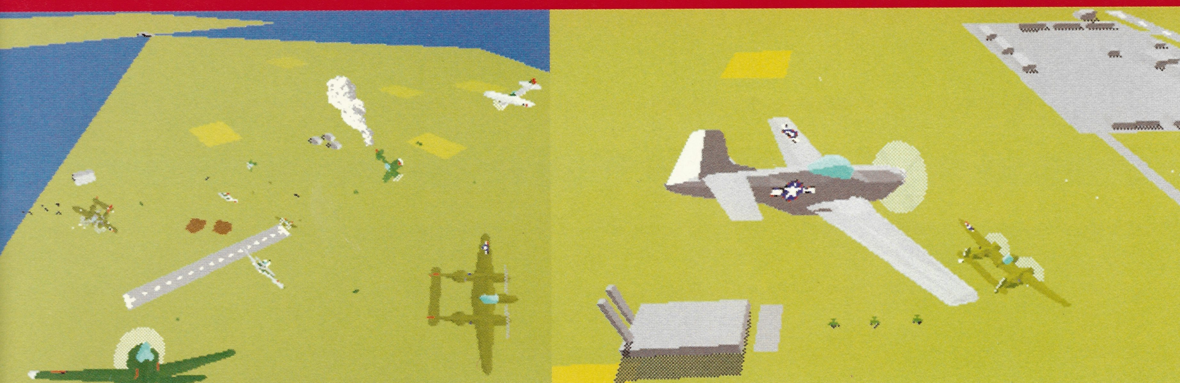
Ja niin pääsivät FAF:n jäsenet Banzai, Zombie, Crow, Threadneck, Lipfert, Iceman, HiLo ja allekirjoittanut ilmaan.

Outoja naamoja

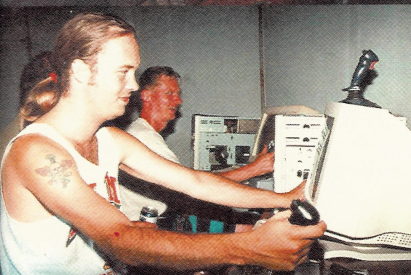
FAF syntyi noin vuosi sitten, kun suomalaiset Air Warrior -pilotit halusivat oman joukkueen Jenkkilään. Laivueen jäsenet asuvat eri puolella Suomea ja osa porukasta tapasi toisensa kasvotusten ensimmäistä kertaa, vaikka virtuaalitaivaalla oltiin tavattu vähintään kerran viikossa.

Hassusti kuitenkin oikeat nimet eivät lentäjien suuhun sopineet, vaan käytössä olivat taivaalta tutut aliakset tyyliin: "Nakkaappas Zombie sitä sinappia".













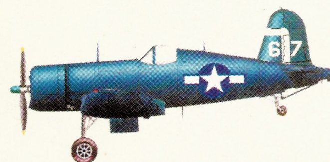
Oikeasti keskenään melkein tuntemattomat ihmiset olivat kuitenkin heti kuin vanhoja tuttuja.

Lentäminen ripirinnan muiden kanssa oli paljon lystimpää kuin yksin koneen ääressä. Touhusta tuli intensiivisempää, kun kirjoittamisen asemesta pystyi huutelemaan kaverille ja tarpeen tullen vaikka vilkaisemaan tilannetta kaverin kuvaruudulta. Ryhmänä taistelukin sujui sutjakkaammin.

Lentelyn lisäksi viikonloppuun kuului myös splättistä, makkaranpaistoa, huikeasti liioiteltuja sotajuttuja ja yleistä örinää. Mosquito Meeting todisti, että vaikka yöt istuu yksin koneen ääressä, voi virtuaalitaivaan tuttavista sukeutua kavereita pienellä yrityksellä. Ei tarvita muuta kuin pientä aktiivisuutta ja halua nähdä ihmisiä.

FAF:n toimintaan sekä oikeiden suomalaisten lentäjä-ässien saavutuksiin voi tutustua laivueen omalla WWW-kotisivulla osoitteessa http://www.jyu.fi/~mg/faf.shtml

"Kill has been recorded"
2397: Kaizu -=FAF=-: 1



Air Warrior USA

Moni asia on muuttunut sen reilun vuoden aikana siitä kun esittelimme Air Warriorin. Silloin lennettiin Englannin Air Warriorissa ja kaikki oli monella tapaa pienempää ja amatöörimäisempää. Air Warrior syntyi kuitenkin Jenkeissä, missä sitä on harrastettu vuosikausia. Vasta vajaa vuosi sitten avautui kenelle tahansa mahdollisuus päästä sinne lentämään kohtuulliseen hintaan.

Jenkkien Air Warrioriin otetaan yhteys Internetin kautta. USA:n päässä yhteyden tarjoaa maksullinen CRIS-verkko, jonka telnet-osoite on cris.com. Lysti maksaa kuukaudessa kiinteät $10, johon sisältyy myös iso liuta muita CRIS:n palveluita. Lisäksi itse Air Warrior maksaa $1,50 per tunti. Maksuliikenne hoituu näppärimmin luottokortilla. Tällä hetkellä lentämiseen tarvitaan Air Warrior versio 1.20.

USA:n Air Warrior yhdistää lentäjiä ympäri maailmaa. Yhdellä areenalla voi samanaikaisesti olla lähes sata pilottia ja historiallisten kampanjoiden aikana vielä reippaasti enemmän. Yleensä pilotit ovat ryhmittyneet vaihtelevan tiukoiksi laivueiksi ja koko ilmataistelulle lyö leimansa hiottu ryhmätyö. Ensimmäiset Jenkeissä lentäneet suomalaiset ottivat pian oppia ja muodostivat Finnish Air Forcen.

FAF kokoontuu viikottain lauantai-iltaisin puolenyön aikaan lentämään. Silloin myös muut suomalaiset ovat tervetulleita kokeilemaan, miltä tuntuu taistella isompana ryhmänä.

Ehdottomasti mainitsemisen arvoinen asia jenkki-AW:ssa ovat historialliset kampanjat eli AW-slangilla skenaariot. Skenaariot perustuvat aina johonkin oikeasti käytyyn suureen ilmataisteluun, esimerkiksi Battle of Britain, Kursk ja Korean sota. Yleensä yksi skenaario kestää reilun kuukauden, jolloin yksittäisiä parin tunnin mittaisia taisteluita käydään kolmesti viikossa.




Lentäjät jaetaan kahteen maahan ja niiden sisällä laivueisiin ja lentueisiin. Vastapuolilla on hierarkinen järjestys aivan kuten oikeissa ilmavoimissa. Laivueiden ja lentueiden komentajat vastaavat taistelusuunnittelmista ja käskyttämisistä sekä organisoivat koneita ilmassa. Kaikissa skenaarioissa hyökkäävä puoli saattaa pommikoneita ja saa pisteitä tuhotuista kohteista. Puolustava osapuoli luonnollisesti yrittää estää tämän. Useimpien mielestä Air Warrior on parhaimmillaan nimenomaan historiallisissa skenaarioissa.



Kaj Laaksonen

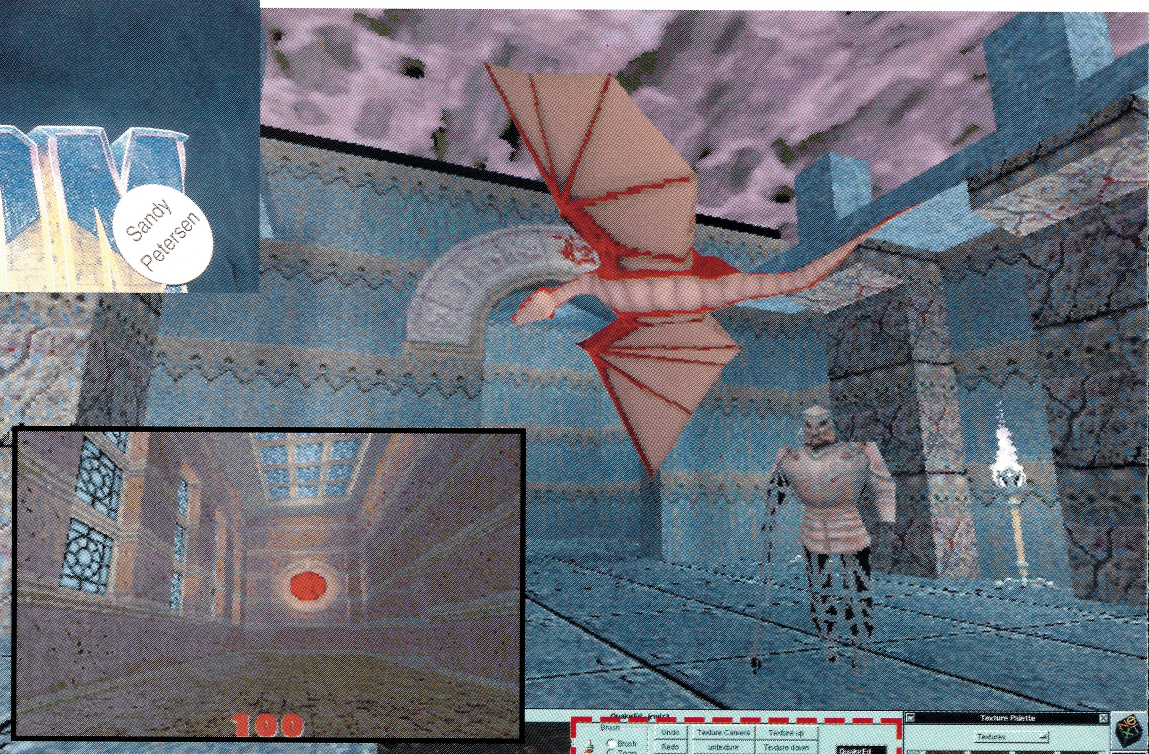


Sandy Petersen ja järisyttävä Quake

●● Itse Doomin pääpiru Sandy Petersen vieraili elokuun puolivälissä RoPeConissa. Kyselimme mitä idille kuuluu, ja kyllähän heille quakea kuuluukin. Uudesta pelistä on tulossa erittäin väkivaltainen, erittäin lapsilta kielletty eepos. Itse asiassa Sandyn jutustelukaan ei ole ihan lapsille sopivaa.



Sandy Petersen



Niille, jotka vitsailevat olevansa taivaallisen tietämättömiä tästä id Softwaren tuloillaan olevasta kolmiulotteisesta toimintamässäilystä, jossa pelaaja on fantasiamaailmassa toikkaroiva Thor-jumalan kaltainen raaka barbaari, todettakoon seuraavaa: siinä on vauhtia, siinä on verta, siinä on väkivaltaa, siinä on pirun iso moukari, se on idiä ihteään.

Quake tulee, oletko valmis?

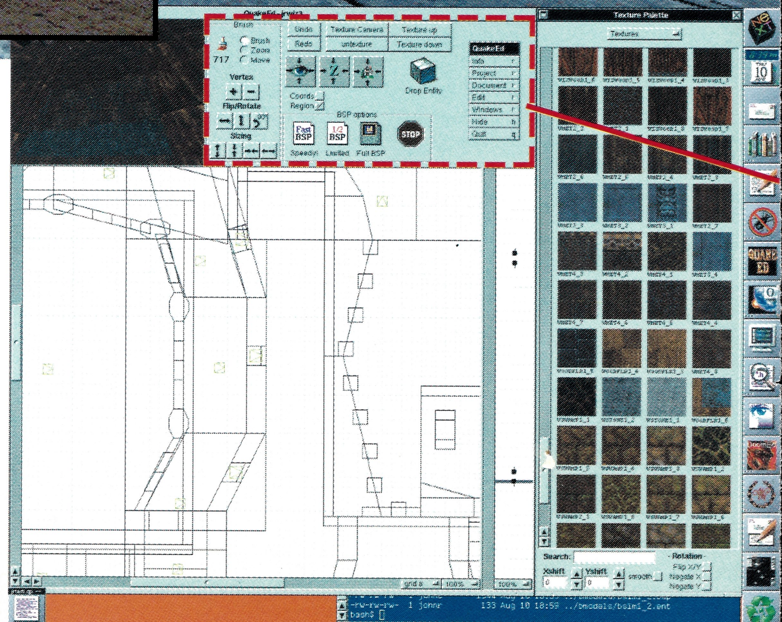
Kun Sandylta yrittää kohteliaasti udella Quaken juonta tai perimmäistä ideaa, hän virnistää ja pudistaa päätään kuin olisin kysynyt elämän tarkoitusta. Pian hän kuitenkin pääsee tottuneena puhemiehenä sellaiseen vauhtiin, että sanelukone savuaa ja nuo tuhansia painajaisia tietokoneruudulle loihtineet kädet viuhtovat puheen tahdissa kuin viimeistä päivää.

"Kuten varmasti olet huomannut, idin pelien juonet ovat halvatun simppeleitä. Siksi toisekseen suurin osa juonesta muotoutuu vasta kun peli on valmis. Me emme laadi juonta ja kehitä siihen sitten peliä, vaan teemme pelin ja keksimme siihen jonkun sopivan juonen", Sandy selventää.

"Quaken kehittely lähti yksinkertaisesti siitä, että halusimme tehdä pelin, joka olisi yhtä paljon edellä Doomia kuin Doom oli Wolfensteinia. Quake on visuaalisempi ja se painottuu lähitaisteluun – pääaseena pelaajalla on moukari. Käsikähmää on paljon, mitä taas ei Doomissa tai Wolfensteinissa ollut juuri lainkaan. Harvemmin kukaan kuitenkaan käytti Doomin berserkkilyöntejä tai moottorisahaa."

Minulta pääsee epätoivoinen äännähdys. Onko tämä joku 3D-mäiskintäpeli, jossa juostaan pitkin linnasaleja ja tyrmäholveja? Sandy rauhoittaa tilanteen:

"Toki Quakessa on pitkän matkan taisteluakin. Taikojakin on, ja



moukaria voi heittää. Moukarin voi myös mäjäyttää maahan, jolloin savua ja tomua pölähtelevä halkeama poukkaa vihulaisia kohti ja aiheuttaa osuessaan helvetinmoista tuhoa. Moukarista voi myös singota salamoita. Pelaaja voi mättää kaveria lättyyn moukarilla ja sytyttää hänet palamaan. Jos pelaajalla on tarpeeksi energiaa, hän voi pamauttaa moukarilla lattiaan ja koko taso tutisee maanjäristyksen kourissa ja kaataa kaikki muut rähmälleen."

"Ja, äh... moukarilla voi siis tehdä kaikennäköistä coolia. Doomissa heppuja ammuttiin matkan päästä, ja he parkuivat "aargh" ja hyytyivät niille sijoilleen. Quakessa käydään päälle ja LYÖDÄÄN moukarilla vastustaja maahan. Ja kun hän yrittää nousta, LYÖDÄÄN uudestaan – kundi kaatuu taas, pyörähtää sivuun, hyppää ylös ja lähtee juoksemaan karkuun. Hän ontuu ja vuotaa verta lattialle, ja voit seurata häntä verijälkien perusteella. Reipasta väkivaltaa!"

"Quaken väkivaltaisuus ei kuitenkaan perustu vain hehtolitroittain lentävään vereen ja suolenpätkiin. Se on väkivaltainen siinä mielessä, että pelaaja käyttäytyy hyvin brutaalisti. Ja mikäs sen hauskempaa.

Tietysti tämä kaikki voi olla silkkaa valetta. Ja voi olla ettei mikään mainitsemistani ominaisuuksista löydä tietään valmiiseen peliin. Se kun ei ole vielä valmis muutamaan kuukauteen."

Nämä veripisarathan ovat mielenkiintoinen yksityiskohta. Voisin vaikka vetää sellaisen johtopäätöksen, että Quaken hirviöt on siunattu aivoilla. Sandy kuitenkin ruttaa villeimmät odotukset alkuunsa. "Itse asiassa tuo veripisarajuttu on tarkoitettu lähinnä deathmatchiin. Hirviöillä on kuitenkin erilaiset aivoitukset kuin Doomissa. Ne ovat huomattavasti fiksumpia ja pakenevat joskus parantaviin lähteisiin ja sen sellaisiin. Ne eivät kuitenkaan järjestä väijytyksiä yhteistyössä tai mitään niin monimutkaista."

Roolipelikö?

Monet ovat odottaneet Quakelta enemmän roolipelimäisiä elementtejä ja puzzleja lähinnä netissä kiertäneiden huhujen perusteella. Sandylta on selvästi kysytty tätä ennenkin, sillä hän huokaa epätoivoisesti ja mulkaisee kattorakenteisiin korkeamman johdatuksen toivossa.

"Pitää muistaa, että id on menestynyt erittäin hyvin väkivaltaisella ja reippaan raa'alla toiminnalla. Kyllä me kaikki idillä pidämme roolipeleistä ja tietokoneroolipeleistä. Niissä ei ole mitään vikaa, ja pelaamme niitä aina kun mahdollista, mutta ne eivät todellakaan ole idin erikoisalaa. Me uskomme palvelevamme pelaajia paljon paremmin, jos teemme sitä missä olemme parhaita ja jätämme muut hommat sellaisille, jotka ovat parempia jossain muussa."

"Kuten Doomista, josta Role Entertainment on parhaillaan tekemässä roolipeliä saman enginen pohjalta, myös Quakesta tulee varmasti moottori monelle roolipelille, mutta id ei niitä tee. Piste. Jos tykkäät roolipeleistä ja Quakea pelatessasi pohdit "voi voi kun tää olis roolipeli", se on vähän sama kuin joisit kahvia ja manaisit "tämä tee on silkkaa skeidaa". Ei sen PIDÄKÄÄN olla roolipeli, me emme HALUA että se olisi roolipeli. Me haluamme TOIMINTAA!"

Jahah. Ei roolipeliä ja kaikki hauskat tuliaseetkin on heitetty romukoppaan. Mutta mitä uutta Quakella sitten on tarjota Doomiin ja sen kymmeniin klooneihin verrattuna?

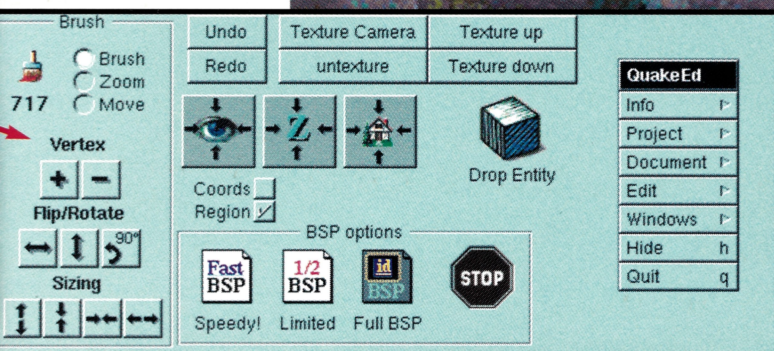
Oikeasti kolmiulotteinen

Luulisi, että vuoden kehittelyaika idillä on tuottanut jonkinlaista satoa. Hehän leveilivät taannoin, että ensin id tekee 3D-enginen, joka on vuoden edellä muita, ja kun muut pääsevät vuoden päästä samaan, he julkaisevat seuraavan käänteentekevän pelinsä.

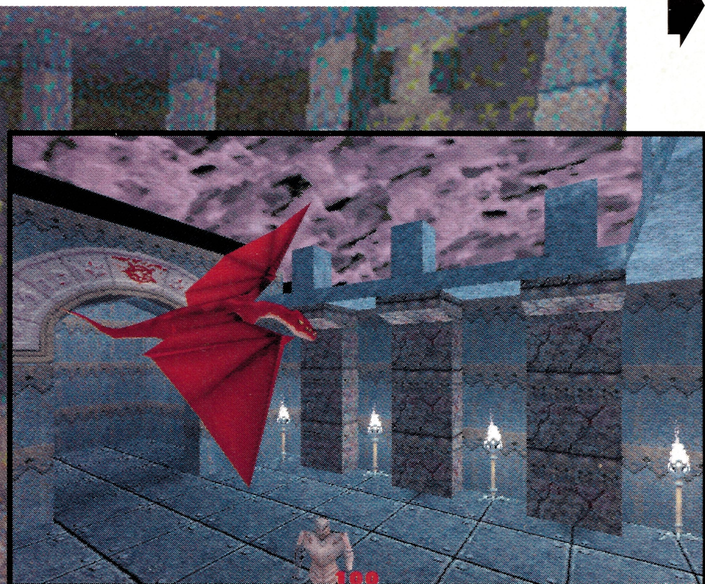
"Quake on oikeasti kolmiulotteinen, ja kaikki pelin kappaleet ovat todellisia objekteja. Esimerkiksi seinän sisään liukuva ovi ei voi mennä seinän sisään, ellei sinne ole määritelty tyhjää tilaa ovea varten. Objektit voivat liikkua miten hyvänsä ja mihin suuntaan tahansa, eikä pelkästään ylös ja alas niin kuin Doomissa. Ovet voivat lentää saranoillaan niin kuin pitääkin."

"Kaikki pelin hirviöt perustuvat kolmiulotteisiin malleihin, jotka käyttävät yleensä sadasta kahteensataan polygonia. Olemme onnistuneet kehittämään erityisen tekstuurien pyöristystekniikan, jolla voimme peittää kuution bittikartalla ja saada sen näyttämään pallolta. Hirviöt on teksturoitu kauttaaltaan, joten ne näyttävät hyvin todentuntuisilta. Eivätkä ne ole spriteja, joten niiden ympäri voi mennä ja tarkastella niitä tasaisesti mistä kulmasta tahansa. Liikkeet kylläkin pysyvät vielä hieman spritemaisina, koska ne koostuvat frameista, mutta ne eivät nyi läheskään niin paljon kuin Doomissa."

"Jos monotat monsterin alas jyrkänteeltä, se ei tipahda "huiskis" suoraan alas, vaan pyörii väkkäränä ja huitoo käsillään. Ja voit katkaista kaverilta kaulan ja viedä pään mennessäsi pimeyden jumalille uhrattavaksi tai mihin sitä nyt tarvitsetkin. Olemme harkinneet myös erilaisia osumakohtia, mutta ainakin pää tulee olemaan erillinen objekti, joten hahmot voivat pyöritellä päätään ja mulkoilla rumasti eri suuntiin. Ja Quake ottaa kyllä tavallaan huomioon mihin kohtaan isku osuu. Jos pukkaat hirviötä päähän tai yläruumiiseen, se pyörähtää iskun voimasta ympäri tai kaatuu taaksepäin. Vastaavasti jos isku osuu jalkoihin, hirviö kaatuu eteenpäin. Jos näet hepun palloilemassa jyrkänteen reunalla, voit juosta hänen kimppuunsa ja sivaltaa hyppypotkun. Raukkaparka lentää liihottaa tyhjyyteen, mäjähtää maahan ja saa melkoisen päänsäryn."



idin Nextissä pyörivä Quake-editori. Doomin editorikin näkyy työkalupalkista. GIF-kuva löytyy myös Pelit-BBS:stä nimellä QE_DEV.ZIP, jos haluat tiirailla tarkemmin.



Quake

Valoa pimeyteen

”Quakessa on myös realistinen valaistus. Doomissa oli vain sektoreita, joille pystyi antamaan tietyn valovoimakkuuden, mutta nyt meillä on valonlähteitä, jotka heittävät oikeita varjoja. Katossa voi olla esimerkiksi ristinmuotoinen aukko, jonka läpi paistava valo heittää lattiaan ristinmuotoisen varjon. Julkaisemistamme kuvista voi saada jonkinlaisen käsityksen siitä miten hyvältä se näyttää, mutta ne eivät ole läheskään yhtä hienoja kuin liikkuva peli.”

”Meidän pelimme eivät ole koskaan näyttäneet kovin kummoisilta kuvissa, mutta kun koko hoito liikkuu sillä vauhdilla millä se liikkuu, on toinen ääni kellossa. Kuvat Doomista ovat vain mitäänsanomattomia harmaita seiniä siellä sun täällä, mutta kun PELAAT Doomia huomaat että ”WoW! This is COOL!” Ja Quake näyttää PALJON paremmalta. Meillä kävi lehdistöporukka nuuskimassa Quakea täydessä vauhdissa, ja he kaikki odottivat jotain paranneltua Doomia. Yleisin kommentti oli kuitenkin ”Holy shit, tämähän on PALJON parempi kun Doom!” Ja se on.”

Kylmä koura puristuu sydämeni ympärille. Tuollaiset puheet on vähitellen tottunut jo yhdistämään siihen viattoman näköiseen pikku tarraan pelilaatikon kyljessä: ”Runs even better with Intel Pentium”.

”Quakessa voi myös käyttää niin tarkkaa resoluutiota kuin kone kestää. SVGA on tarkoitettu etupäässä Pentiumeille, mutta me oletamme että Quaken keskivertopelaajalla tulee olemaan sellainen. Pelihän ilmestyy vasta vuoden lopulla, eikä shareware toimi niin kuin täyskaupalliset pelit. Sharewarea myydään ensin vähän, seuraavassa kuussa vähän enemmän ja niin edespäin, joten luulisin että noin vuoden päästä olemme myyneet varteenotettavan määrän Quakea. Ja silloin useimmilta löytyy Pentium.

”Tämä ei tarkoita kuitenkaan sitä, että Quake vaatisi Pentiumin. Jos otetaan Doomista joku taso ja muunnetaan se Quakelle, se pyörii täsmälleen yhtä nopeasti kuin Doomissa, ellei nopeammin. Juju on vain siinä, että Quaken tasot tuppaavat olemaan paljon monimutkaisempia. VGA:na pelattaessa 486/66 on kuitenkin aivan riittävä ja muisti auttaa tietysti paljon asiaa.”



Nettipelaamisen hienoudet

Internet-rajoitteisena en ymmärrä oikeastaan hölkäsen pöläystä nettailupelaamisen hienouksista, mutta koska Sandy on läpi RoPeConin nimenomaan painottanut Quaken mullistavia nettiominaisuuksia, on ilmeisesti aika ottaa selvää.

”Monet yhtiöt ovat jo kirjoittamassa sopimuksia Quaken pyörittämisestä netissä, ja markkinoilla tulee olemaan useita servereitä, jotka on omistettu yksinomaan Quakelle. Jotkut näistä yhtiöistä ovat media-alan suurimpia yrityksiä. En voi mainita nimiä vielä, mutta jos voit kuvitella jonkun tietokonealan suurimmista yrityksistä, ne jätkät joiden kanssa me hieromme kauppaa voisivat ostaa sen puljun tuhat kertaa.”

”Koko homman idea on siinä että voit ikävystymisen iskiessä pirauttaa täältä Suomesta mihin hyvänsä näistä Quake-yrityksistä ja ryhtyä pelaamaan. Ja heillä on tämä valtava superserveri, joka voi pyörittää kuuttakymmentä tyyppiä yhtä aikaa eri tasoilla. Voit juosta tasolta toiselle ja muut jahtaavat sinua. Sinä olet ensimmäisellä tasolla, he toisella, ja tiedät että tältä tasolta saa maagisen moukarin, juokset nappaamaan sitä mutta voi paska siellä on neljä jannua vahtimassa sitä juokset karkuun ylös toiselletasollejasielläonjoitainmuitatyyppejäjasanotheijätkätauttakaamuavetäänn oitaturpaanniinku (Sandyn puhe kiihtyy käsittämättömäksi konekiväärisarjaksi).”

”Olemme yrittäneet rikkoa Quakessa kaikki ne säännöt, jotka rajoittivat Doomia. Nyt voit pelata deathmatchia ja yhteistyötä samaan aikaan, koska olet jengissä muiden kanssa niitä toisia mulkvisteja vastaan, jotka taas yrittävät nitistää teidän hilpeän joukkonne tai kymmenen muuta. Ja siitäkös riemu repeää. Emme ole vielä aivan varmoja miten pelaajat tunnistavat toisensa, mutta ainakin oman hahmon pään ja ruumiin värin voi määritellä erikseen. Ajattelimme myös lisätä pelaajan nimen ruudulle tämän hahmon viereen, mutta joka tapauksessa isommissa peleissä on syytä tehdä etukäteisjärjestelyjä.”

”Quake tulee poikimaan kokonaisen teollisuuden ympärilleen. Doom melkein onnistui siinä kaikenlaisine editoreineen ja lisätasoineen, joita ei löydy sellaisille peleille kuin Ultima tai Civilization (Nyt Sandy haukkasi p*aa. Civille löytyy vaikka mitä. –nn). Ja Quaken kanssa asiat tulevat olemaan vielä hurjemmin, koska me kannustamme näitä servereitä tekemään omia tasojaan ja sääntömuunnelmiaan. Quakesta on paljon helpompi tehdä esimerkiksi roolipelimuunnelma: senkun teet tason, lisäät heppuja jotka puhuvat ja roolipelaavat – ja siinä se! Quaken tasojen tekeminen on vaikeampaa kuin Doomin, mutta ihmiset tekevät omia tasojaan, ja me myymme heille infon siitä miten niitä tehdään.”

”Siitä mitä tulee Quaken jälkeen, meillä ei ole pienintäkään aavistusta. Me emme todellakaan ole ajatelleet niin pitkälle, mutta mitä luultavimmin kyseessä on kolmiulotteinen toimintapeli.”

Entäs se Doom-elokuva?

Kaikkia varmaan kiinnostavat ne villit huhut mitä on liikkunut Doom-elokuvasta aina ison Arskan tähteydestä lähtien. Mutta mitä sanoo idin oma mies, jonka pitäisi olla ehdoton auktoriteetti asiassa? Sandyn puheista päätellen projekti on kokolailla alkutekijöissään.

”Tässä on KAIKKI mitä tiedän Doom-elokuvasta: Käsikirjoitusta tehdään. Viime keväänä he sanoivat että filmaaminen alkaa syksyllä. Viime keväänä sanottiin, ettei Tom Berenger olisi pääosassa, vaikka hän halusikin. On ollut puhetta, että Keanu Reeves ohjaisi sen, mutta en oikein usko. He sanoivat, että heillä oli 70-prosenttinen mahdollisuus saada Arnold Schwarzenegger pääosaan, mutta jos näin olisi, olisimme jo varmaan kuulleet siitä. Tuottaja on kuitenkin varmasti Ivan Reitman (Ghostbusters), eikä heidän tarvitse noudattaa niitä tiukkoja sääntöjä, jotka latelimme heille alkuvaiheessa. Eli juoni ei välttämättä ole Doomin pelijuonen mukainen.”

A vot. Siinä se. Täytyneepä muistaa kysyä Planet Hollywoodin avajaisissa Arskalta.

Joona Vainio

Kylän suurin kypärä

● ● Pääsin testaamaan viimeisintä huutoa olevaa virtuaalikypärää, jopas onni potkaisi minuakin! Tosin persuuksille ja hampaisiin: virtuaalitodellisuus ei aiheuta kuin pahoinvointia.

Forte VFX 1 on markkinoiden kallein ja paras vekotin. Paketti sisältää tukevan ja mukavasti päähänistuvan kypärän lisäksi erityisen CyberPuck-peliohjaimen. Jälkimmäinen on jonkinlainen kolmella napilla varustettu hiiren ja jalattoman joystickin sekasikiö, jota heilutellaan ilmassa.

Lähtölaskenta virtuaalitodellisuuteen

Kypärän asentaminen on selkeää, ja homman pitäisi sujua kivutta keneltä tahansa, joka on asentanut vaikkapa äänikortin. Muuta ei tarvita kuin 16-bittinen korttipaikka, piuha näyttökorttiin (external VESA featureen), levykkeellinen ajureita ja pikainen IRQ-tarkistus.

Vaikeudet alkoivat Stealth 64 VLB -näyttökortista, kuinkas muutenkaan. VFX voi toimia kahdessa eri moodissa: monona ja stereona (ja nyt puhun videosta enkä audiosta). Kuulemma "jotkut" 64-bittiset näytönohjaimet sulkevat external VESA featuren juuri niillä resoluutioilla, joita VFX käyttää stereokuvan näyttämiseen. Ei siinä muuta voinut kuin kirota klingoniksi ja lainata kaverilta Cardex Cobra.

Kun software ja hardware toimivat, on aika kytkeä ne wetwareen, joten kypärä päähän. Kypärän okulaarit on helppo tarkentaa omille silmille sopiviksi, eikä valmistajan mukaan silmälasienkaan pitäminenkään haittaa. Linssien välimatka pitää vielä vielä säätää omien silmien välin mukaan.

Hökötys on painava, muttei juuri teräskypärää tukalampi (ja istuu päässä huomattavasti mukavammin). Suorastaan ylellisen pehmeät kuulokkeet ovat äänenlaadultaan ensiluokkaiset. Siihen se ihanuus sitten loppuikin.

Ohjekirja sisältää aukeaman pienellä painettuja varoituksia virtuaalitodellisuuden vaaroista sekä näölle että todellisuudentajulle parhaaseen amerikkalaiseen lakitekstitapaan. Siinä jopa ystävällisesti kerrotaan, ettei ajaminen, laskettelu tai sukeltaminen(!) VFX päässä olisi viisasta. Lisäänpä siihen omana panoksenani, että myös pelaamista kypärän kanssa kannattaa välttää .

Virtuaalitodellisuus todellisuudessa

VFX:n kuvanlaatu on aika karmaiseva. Piskuisten LCD-ruutujen kuva on väreiltään ja kontrastiltaan luonnollisesti melko karkea, ja ne peittävät näkökentässä suunnilleen saman kokoisen alan kuin 14-tuumainen ruutu normaalietäisyydeltä katseltuna, eli mistään uppoutumisesta virtuaalimaailmaan ei voi puhua.

Kuvan laadun, tai laaduttomuuden, lisäksi varsinainen pelikokemus kypärän kanssa on täyttä tuskaa. Normaalisti hiiriohjatuissa peleissä CyberPuckin ajurit kaappaavat vallan, ja hiiren sijasta joutuu käyttämään tätä melkoisen epämiellyttävää vekotinta. Esimerkiksi Doomissa eteen- ja taaksepäin liikkuminen sujuu siten, että CyberPuckia kallistellaan niin että ranne meinaa katketa. Sivusuunnassa käännytään päätä kääntämällä, mikä tietää pikaista menoa niskanikamille. Olisin pelannut Doomia mieluummin vanhalla kunnon hiirellä ja näppiksellä, mutta CyberPuckin ajurit eivät antaneet tähän mahdollisuutta. Itse asiassa pelaisin Doomia mieluummin ilman koko kypärää.

Toki on sellaisiakin pelejä, jotka toimivat kypärän kanssa hieman fiksummin: niin, että pään kääntäminen kääntää katsetta eikä liikesuuntaa. Tällaisia olivat muun muassa Descent ja Magic Carpet. Niiden pelaaminen kypärä päässä olisi voinut olla lievästi mielenkiintoistakin, mutta testikone ei jaksanut pyörittää stereonäyttöä, koska se vaatii kaksi kertaa enemmän vääntöä. Pentium on siis syytä olla jos haluaa kypärästä irti sen, mitä siitä pystyy ylipäätään saamaan.

Kiitoksen kypärä kuitenkin ansaitsee siitä, että se myötäilee melko jouheasti pään liikkeitä joka suuntaan niin paljon kuin päätä voi kääntää. Hiiren tasoa tarkkuus ei kuitenkaan ole, joten Doomin kaltaisissa peleissä ladon oveen osuminen tuottaa vaikeuksia. Raskaampia pelejä, kuten kolmiulotteista Descentiä pyöritettäessä alkoi kypärän liikkeentunnistuskin tahmata ja jäädä jälkeen.

Potentiaalisen ostajan tulee pitää mielessä, että hyvin harvat pelit toistaiseksi tukevat VFX:n stereonäyttöä, joten useimmiten tämä rähmäinen kuva on vielä kaksiulotteinen. Toistaiseksi kolmiulotteisia pelejä tulee hetimiten mieleen vain Descent, Magic Carpet ja Flight: Unlimited, joista jälkimmäinen tilttasi oitis kypärän kanssa. Paketissa tuli mukana myös läjä demoja sellaisista kolmiulotteisista peleistä kuin Darker ja Zephyr, jotka osoittautuivat kuolettavan typeriksi ja sekavaksi räiskinnöiksi. Quake tulee kuulemma tukemaan täysin VFX:ää.

Kaiken kaikkiaan VFX1-virtuaalikypärästä jäi melko paha maku suuhun. Kun pelaa pelejä mieluummin ilman kypärää, onko fiksua maksaa siitä seitsemäätuhatta? Toisaalta jotkut kypärää kokeilleet pitävät sitä universumin kewleimpänä juttuna.

Kannattaa siis kokeilla ennen ostamista, sillä tämä teknologia on vielä lapsenkengissään. Tai oikeastaan kapaloissaan.

Joona Vainio



Jopa mallille tuli paha olo.

VFX 1 -virtuaalikypärä

Valmistaja: Forte Technologies Inc, USA
Maahantuoja: Toptronics Oy, puh. (921) 273 4000
Hinta: noin 7500 markkaa




Fade To Black

Delphine/EA

PC

Conrad, Another Worldin ja Flashbackin upeasti animoitu sankari saa trilogiansa päätösosaan uuden ulottuvuuden, sen kolmannen.

Conrad herää vankilassa ja pois olisi päästävä. Homman nimi on sama kuin edellisissä osissa: juostaan, hypitään ja ammutaan, tällä kertaa kolmiulotteisesti. Ihme sinänsä, Delphine ei ole langennut tekemään Doom-wannabeetä, vaan grafiikkatyyli muistuttaa lähinnä Alone In The Darkeja.

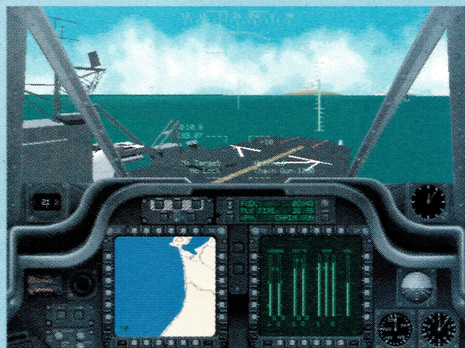
Ainakin Fade to Black saa omaperäisyyspinnoja: siinä käy heikkovatsaisemman kehnosti, kun kamera singahtelee sinne sun tänne. Kun ongelma vaatii aseella alleviivatun ratkaisun, siirrytään maalia vahtaamaan Conradin olan yli.

Kaiken kaikkiaan grafiikka on näppärän näköistä ja hyvin animoitua. Grafiikkaa tuetaan tutusta 320x200:sta aina 640x480:een, joskin Super-VGA-tila vaatii jo Pentium-vääntöä. Ainakaan demon äänimaailmassa ei ole kehumista: vähäiset efektit ja mitäänsanomaton musiikki.

Mahdollisia ongelmia tulee paitsi siitä, että näppärä grafiikka tunkee välillä pelattavuuden tielle, myös poikeuksellisen runsaasta näppäinmäärästä. Ja on Fade To Black vähän vaikeakin...

Nnirvi

Pelit-BBS: F2BDEMO1.ZIP–F2BDEMO3.ZIP, yhteensä 2,9 Mt.


Apache Longbow

PC

Digital Integration/Interactive Magic

Huippurealistisesta Tornado-lentosimustaan tunnettu Digital Integration on päättänyt käsitellä Apache-taisteluhelikopterin perusteellisesti. Julkaisijana on uusi pelitalo, jonka taustalta löytyy kuitenkin simulaattoreiden vanhoja kettuja. Interactive Magic on MicroProsen legendaarisen perustajan, Wild-Bill Stealeyn uusi firma.

Tornadosta tuli kulttipeli. Vaikeassa ja erittäin monipuolisessa simussa parasta oli tehtävien suunnittelu ja tarkkaan mallinnetut asejärjestelmät. Samat herkut siirtynevät Apacheen, mutta nyt myös näyttävyyteen on satsattu enemmän ja lisätty mahdollisuus lentää helpommilla ohjauksilla. Grafiikka on nykynormin mukaisesti joko VGA tai SVGA.

Kutkuttavana herkkuna on kaksinpeli modeemilla, joko samassa kopterissa toisen ohjatessa ja toisen hoitaessa asejärjestelmiä, tai kahdella kopterilla toisiaan vastaan. Verkossa 16 ihmistä voi lentää samaan aikaan joko kahdeksassa kahden hengen kopterissa tai kaikki omillaan.

Pelattavassa demossa pääsee kokeilemaan taitojaan "instant action" -tyyliin, eli sekaan vaan aseet laulaen ilman sen kummempia suunnitelmia. Realistisella lentomallilla tuntuma on todella oikeanoloinen, kopteri on kiikkerä eikä rajoita lentoliikkeitä, joten liian rankat heittelyt päättyvät huonosti. Mukana on myös arcade-optio, jolloin lentäminen on helpompaa ja voi keskittyä tuhoamiseen.

Maasto on kauniin pyöreästi kumpuilevaa ja kerrankin väripalettia myöten näyttää varsin aidolta. Tärkeä juttu, koska koptereilla on pakko lentää pinnassa ja maastoa hyödyntäen. Demossa ei ikävä kyllä ole pahemmin puita tai pusikoita, joihin piiloutua.



Koptereiden ja muiden laitteiden grafiikka on erittäin yksityiskohtaista. Keulalla roikkuva tykki kääntyy pilotin katseen mukaan, lastatut aseet roikkuvat telineissä ja ampumisesta syntyvät efektit ovat uskottavan näköisiä. Tämä kaikki siis SVGA-grafiikalla. VGA:lla koko hoito on ruma, eikä mittareista saa juuri mitään selvää.

Demon perusteella ei voi sanoa vielä mitään tehtävien rakenteesta ja suunnittelusta tai verkko/modeemipelistä ja ase- sekä tutkajärjestelmätkin jäävät vielä vähän hämäriksi, mutta ainakin pelin systeemi vaikuttaa teknisesti erittäin lupaavalta.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: APCHDE-1.ZIP–APCHDE-3.ZIP, yhteensä 2,8 Mt.

Lords of Midnight 3: Citadel

Domark

PC CD-ROM

Luxor Moonprince on Borith Wolfheartin vankina Mananorin Mustassa Tornissa. Saavatko prinssi Morkin et kumppanit Luxorin vapaaksi ja Borothin pysäytettyä?

Mutta kuka pysäyttää Mike Singletonin? Miksi hän saa jatkuvasti tehdä vaaaaltavia pelejä, joissa on hyvin vähän tekemistä, ja joiden käyttöliittymät potkivat ergonomiaa hampaisiin ja sylkevät vielä päälle?

Peli ilmestyi juuri ennen lehden painoon menoa, ja ehdin pari iltaa pelaillakin. Tai itse asiassa olen seurannut kehnon näköisten vektoriveikkojen haahuilua ympäri suurta maata, ihmetellen sekavaa käyttöliittymää ja yleensä koko pelin toteutuksen takana piilevää logiikkaa tai sen puutetta.

Otetaan näytteeksi jännittävä panttivankien pelastaminen katakombeista. Kävelet tökerön käyttöliittymän avustuksella tuntikausia Ö-luokan Wolf 3D:stä peräisin olevia suoria käytäviä ja neliskulmaisia huoneita, ja ainoa "hupi" ovat oviaukossa paikoillaan jököttävät, kertaiskusta kuolevat peikot. Ainoa seikkailua säestävä ääni on huono versio Carl Orffin Carmina Buranasta.

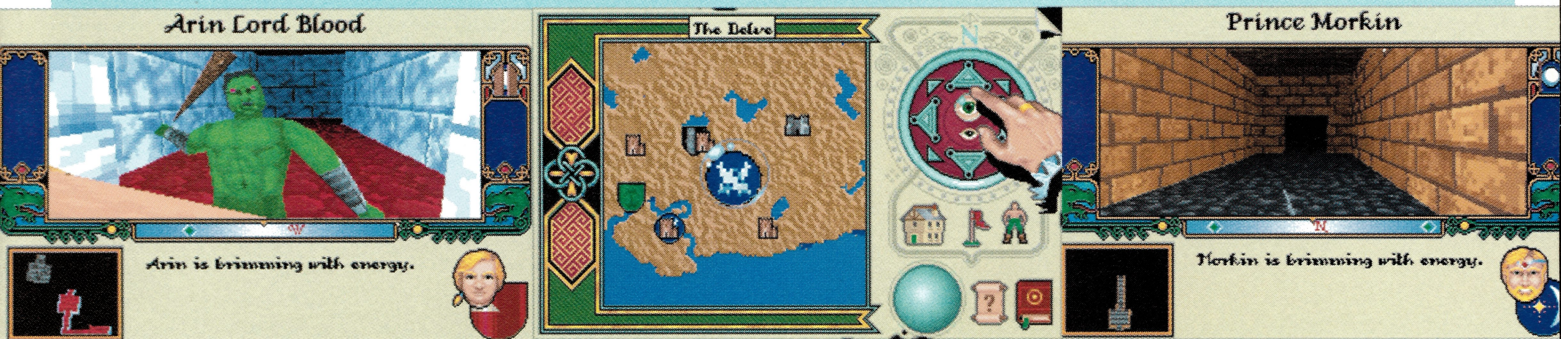
Jätetään "näppärä" tehtävienjako hahmoille ja "mielenkiintoinen" näkemys suurten joukkojen taistelusta itse arvosteluun.

Citadelista VOI löytyä pelikin, mutta en oikein jaksa uskoa sitä miehestä, joka on tehnyt Starlordin. PC Formatin "arvostelu" kannattaa kuopata syvälle: se lienee tehty PR-henkilön esityksen pohjalta.

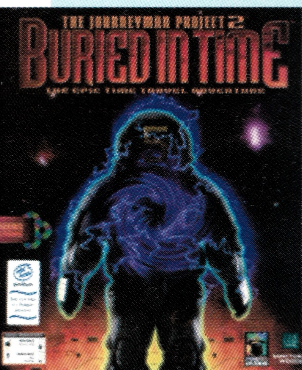
CD-version mukana saa Spectrum-versioiden tarkat PC-kopiot Lords of Midnightista ja Doomdark's Revengestä (64 kt pala!). Ne ovat PD-kamaa ja ovat löytyneet jo ikuisuuden Pelit-BBS:stä.

Nnirvi

Pelit-BBS: MIDNIGHT.ZIP (ei demo, vaan PD).



The Journeyman Project 2: Buried in Time



Presto Studios/Sanctuary Woods/U.S. Gold

PC

Taas kuuluu aikakellojen tikitys ja vuosisadat natisevat liitoksistaan, kun Joyrneyman Projectista tuttu sankarimme saa vastaansa uuden konnakoplan. Tällä kertaa tonnien painoiset peltiheikit ovat vaihtuneet salaiseen vihollisseen, joka on onnistunut tuhoamaan sankarimme tulevaisuuden aikavirrasta ja peukaloi muutenkin historiaa.

U.S. Goldin romppudemo kuittaa muut tiedot pelin juonesta "interaktiivisena aikamatkailuna", joten tarkempi idea jää arvailujen varaan. Sitä auliimmin esitellään hienoa videokuvaa ja audiopuolta.

Pelialue on luotu jollain 3D-mallinnusohjelmalla ja pelaaja liikkuu siinä blokista toiseen liukuen. Myös ylös- ja alaskuikuilu onnistuu. Liikkuminen paikasta toiseen esitetään näyttävänä videopätkänä ja liikkumisen jälkeen voi käpistellä hiirikursorilla ruutua, ja toivoa saavansa jotain aikaan. Mikäli tämä onnistuu, esitetään siitäkin animaatiota.

Videopätkät ja taustamusiikki ovat huippuluokkaa ja liikkumisanimaatioita saa jopa nopeutettua jättämällä "turhat" elokuvapätkät pois. Journeyman 2 on ensimmäinen vastaantullut peli, jonka AVI-osuudet käyttävät highcolor-tilaa (65 536 väriä).

Ossi Mäntylahti

Pelit-BBS: Romppudemo, ei toivoakaan.

Airpower

Rowan Software/Mindscape

PC CD-ROM

Kolmas kerta toden sanoo. Tai sitten ei. Saa nähdä, pitääkö vanhan kansan viisaus paikkansa, kun Rowan hyödyntää kolmannen kerran hävyttömän kaunista, mutta monen mielestä turhan epätodellista lentosimujen pelisysteemiään. Aikaisemmat samalla systeemillä tehdyt pelithän olivat Overlord ja Dawn Patrol, joita molempia vaivasi epäuskottavat lentomallit.

Airpower tapahtuu täysin tekaistussa fantasiamaailmassa, joten tällä kertaa ei realismi ole ehkä kaikkein tärkein asia. Lentosimu tai ainakin lentopeli Airpower silti on.



Uutena jippona on strategia ja diplomatia, joten voitto ei ole pelkästään hyvän lentämisen takana. Ilmeisesti videokuvaa ja välianimaatioita tulee olemaan paljon enemmän kuin aikaisemmissa Rowaneissa.

Hassua, että lentäminen tuntuu vähemmän painottomalta kellumiselta kuin Rowanin aikaisemmissa simuissa, vaikka tällä kertaa olisi ollut vapaus revitellä kunnolla ja unohtaa realismi kokonaan. Hyvä näin kuitenkin.

Yksinkertaisen demon perusteella ei voi sanoa vielä paljon lopullisesta pelattavuudesta, mutta idea on sinänsä omaperäinen. Harvemmin fantasiaa ja lentosimua on yhdistetty samaksi peliksi.

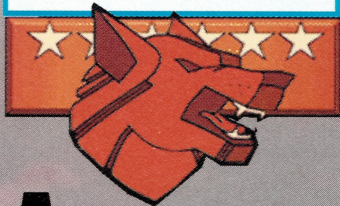
Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: APOWDM01.ZIP-APOWDM04.ZIP, yhteensä 4,4 Mt.

Mechwarrior 2

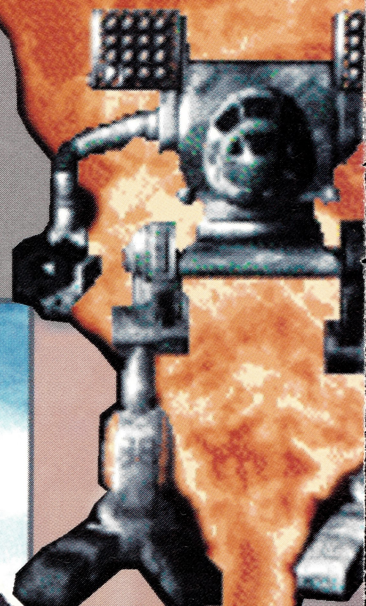
Activision

PC CD-ROM
Minimi: 486DX2/66, 8 Mt RAM (7 Mt XMS), CD-ROM 300 kt/s, VLB- tai PCI-SVGA-ohjain (VGA 320x200, SVGA 640x480 ja 1024x768)
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS (Plus, 16), GUS, Ensoniq Soundscape, Roland MT-32, General MIDI
Ohjaus: N, H, J, CH Flightstick (Pro), CH ProPedals, Thrustmasterin kaikki peliohjaimet ja pedaalit, Gravis Gamepad, Gravis Phoenix, Virtual I/O -kypärä, Suncom SFX Gamepad, Microsoft Sidewinder -joystick
Kiintolevy: 30–100 Mt
Kaksinpeli: 9600 bps tai nopeampi modeemi, nollamodeemikaapeli tai IPX/Netbios-yhteensopiva verkko
Testattu: 486DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64 DRAM VLB, SB 16, TW32 General MIDI, CH Flightstick Pro, CH Pro Pedals, CD-ROM 300 kt/s



Metalliliitto

●● Hydrauliikka vinkuu, kun raskas taistelurobotti suuntaa raskaat laserinsa kohti onnetonta uhria. Ka-blam! Savuava metallikädentynkä tippuu tantereelle. Wrang! Ja toinen! Armonlaukauksen katkaisee kuitenkin hirmuinen rakettimoottorien jylinä, joka saa mechpilotin katsahtamaan ylös. Liian myöhään: Marauder rusentuu kuin tölkki ylhäältä laskeutuvan mechin alle.






Pieni mutta ketterä ja lentotaitoinen Nova.

Activisionin Mechwarrior 2 kertoo ajasta, jolloin ritarit tehdään geneettisesti ja haarniskat painavat sata tonnia. Monet uskoivat, että 3000-luvun taisteluroboteista kertova peli ilmestyy aikaisintaan 3000-luvulla. Jos käy tuuri.

Alkuperäinen Mechwarrior tupsahti ulos vuosia sitten aikana, jolloin EGA-grafiikka edusti huipputekniikkaa. Mechwarrior 2:n ensimmäinen demo tuli jo pari vuotta sitten, sen jälkeen niin pelin tekijät kuin enginekin on uusittu muutamaan kertaan. Julkaisija on sentään pysynyt samana, joskin Activision on sekin ollut lähes haudan partaalla.

Haukkoja ja susia

FASAn suosittuun lautapeliin Battletechiin perustuvassa Mechwarrior 2:ssa otetaan tuntumaa sodankäyntiin 3000-luvulla. Välineinä ovat mechit, jopa sadan tonnin painoiset kaksijalkaiset jättirobotit, joiden ohjaamoissa häärivät mechwarriorit.

Alkuperäinen Battletech sijoittui Inner Sphereen, jossa hyvä Star League puolusti maailmanjärjestystä. Mechwarrior 2 perustuu Battletechin uudempiin klaaniskenaarioihin, joissa Inner Spherestä karkoitetut sotaisat klaanit vääntävät vallankahvaa. Mechwarrior 2 sijoittaa vastakkain klaanit Jade Falcons ja Wolf ratkaisemaan asein, kumpi on oikea Inner Spheren perijä.

Klaanit ovat kuin Japanin samurai-ideologiaa seuraavia sotilasjärjestöjä, joissa ylimpänä hyveenä on kunnia ja sotataito. Kunnioitetuin kasti ovat keshikit, jotka ovat jonkinlaisia futuristisia ritareita, joskin haarniskat ovat vähän suurempia. Geneettisesti jalostetut keshikit kasvatetaan vain yhteen tehtävään: ohjastamaan mechejä.

Pelaaja istutetaan keshik-kadetiksi koulutuksen loppututkintoon. Ennen oikeita taisteluita on suoriuduttava mechin ajokokeesta, joka ei ole ihan helppo nakki, etenkin kun kouluttaja ensitöikseen haukkuu kokelaan lyttyyn ja testien aikana jatkuvasti ivaa surkeaa kokelasta. Ärsyttävän kouluttajan voi ampua, seuraukset voi itse kuvitella... Testeistä suoriuduttuaan uusi pilotti saa komentoonsa oman mechin.



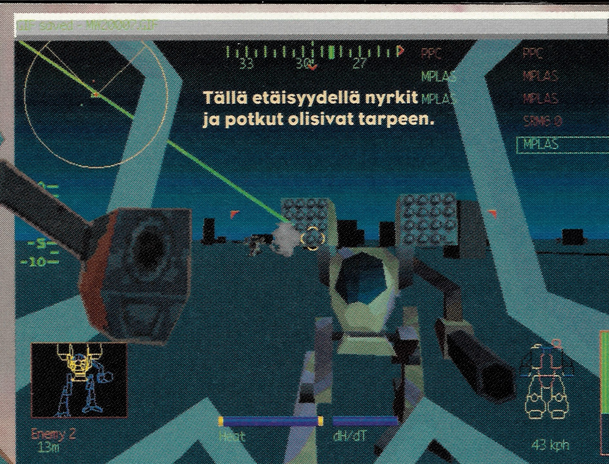
Kädetönnä ei ole kivaa.

Mechien tekniikkaa

Erilaisia mechejä on tarjolla viisitoista. Jokaisesta mechistä on useampi eri variaatio, joita voi lisäksi varustella ja kustomoida vapaasti, kunhan pysyy sallitussa painorajassa. Varusteluun kuuluvat tietysti aseet: partikkelikanuunat, laserit, konetykit, ionitykit ja ohjukset. Muita varusteita ovat moottorit, panssari, suojakentät ja rakettimoottorit lentämistä varten. Näissä kaikissa on yksi paha sivutuote: lämpö.

Lämpö on mechin pahin vihollinen: ylikuumentunut mech


Mech-klassikko Marauder kaupunkipartiolla.


Tällä etäisyydellä nyrkit ja potkut olisivat tarpeen.


Sadan tonnin järkäle Dire Wolf tekee pahaa jälkeä sisäareenalla.


Fiilis on heti nostalginen kun kytkee päälle vektorinäytön, jonka avullarakennukset ja mechit on helpompi erottaa maisemasta.

voi jopa tuhoutua ammusten räjähtäessä, tai ainakin muuttua hetkellisesti toimimattomaksi, mikä keskellä taistelua on itsemurhan yksi muoto. Lämmön torjuntaan käytetään jäähdyttimiä, jotka nekin vievät tilaa ja energiaa.

Mechwarrior 2:sta on jätetty pois kaksi oleellista Battletech-elementtiä: mechin jäähdyttäminen vedessä seisomalla, ja metsässä piilottelevan mechin liikkeelle hätistäminen sytyttämällä metsä tuleen.

Kuolema ennen kunniattomuutta

Mechwarrior sisältää vain kuusitoista tehtävää, kummankin klaanin vinkkelistä tosin. Onneksi laatu korvaa määrän.

Tarkoitus on planeetta kerrallaan päästä kohti Inner Sphereä. Tehtäviä ovat vihollisen tukikohtien tuhoaminen ja omien puolustaminen, huoltokolonnien saattaminen ja kaikkea muuta suht' tuttua.

Usein tehtävän alettua tapahtuu jotain yllättävää, jonka seurauksena tehtävä muuttuu täysin: viholliset tekevät väijytyksiä, hyökkäystehtävä muuttuu yhtäkkiä puolustukseksi ja ylivoima alivoimaksi.

Mukavaa lisäväriä tuovat aeromechit eli ilmavoimat ja elementaalit eli jalkaväki. Lisäksi maastossa on kaikenlaista ylimääräistä vipeltäjää, jotka eivät välttämättä liity itse tehtävään millään lailla.

Tehtävän päätavoite on pakko suorittaa, mutta ylimääräistä kunniaa voi kerätä toissijaisilla tavoitteilla ja bonuskohteilla. Esimerkiksi päätavoite voi olla tuhota vihollisen lentokenttä, toissijaisena tavoitteena tuhota kaikki alueen mechit ja bonuksena tuhota kaikki mahdollisesti vihollselle hyödylliset kohteet, polttoainevarastot, huoltoalukset ja semmoiset.

Pelaajan henkilökohtainen tavoite on kerätä kunniaa ja saada ylennyksiä. Sotilasarvo tuo mukanaan oikeuden ohjastaa raskaampia mechejä ja antaa pelaajalle lisää käskyläisiä taisteluissa. Taistelussa ei nimittäin riehuta yksin, vaan upseerin komennuksessa on star, useamman mechin muodostelma. Vähän hölmönä epäloogisuutena kuitenkin peli aloitetaan yksin eikä siis jonkun ylemmän upseerin käskyläisenä.

Kuin ritarit konsanaan

Jokainen tehtävä alkaa maihinnousulla avaruusaluksesta. Touhua katsellaan kolmiulotteisesti pilotin silmin mechin ohjaamosta, ja se onkin kunnon virtuaaliohjaamo, jossa voi vapaasti kääntyillä ja katsella eri suuntiin. Mittarit ja erilaiset näytöt heijastetaan pilotin näkökenttään, eikä niitä ole liikaa, vaan taistelusta saa juuri riittävän havainnollisen kuvan.



Mechin ohjaaminen ei ole ihan helppoa, koska samaan aikaan pitää hoitaa mechin kävely ja vauhti sekä kääntää erikseen vaaka- ja pystysuunnassa mechin yläruumista. Oman mechin ohjaamisen lisäksi omia alaisia voi käskyttää. Kaverit eivät turhia höpötä, mutta hoitavat kyllä tehtävänsä.

Maasto on pirun hienoa. Korkeuseroja on kunnolla eikä liian kulmikkaasti. Planeetan lämpötila vaikuttaa, kuten myös painovoima. Tehtävissä aika kuluu ja päivä saattaa muuttua yöksi. Rakennelmia voi käyttää hyväksi vaikka räjäyttämällä sillan sortumaan mechin niskaan. Puhumattakaan siitä, kun meinasi tulla housupyykkiä, kun vihollismech hyppäsi päälle.

Mechit ovat lähes kirjaimellisesti hampaisiin asti aseistettuja ja kun aseet synnyttävät valtavasti kuumuutta, ei niillä räiskitä ihan miten sattuu. Aseet voidaan ryhmitellä, jolloin voidaan laukaista yhdellä laakilla kaikki saman ryhmän aseet tai napsia vain yksi ase kerrallaan. Yleensä viisasta on niputtaa vaikka kaikki laserit yhdeksi, ohjukset toiseksi ja mahdolliset raskaimmat tykit kolmanneksi ryhmäksi. Kupletin juoni on nimittäin siinä, ettei mechejä kannata yrittää ampua summittain mihin kohtaa ruumista tahansa, vaan tulivoima pitää yrittää keskittää yhteen ruumiinosaan. Jalan ampuminen rikki tekee mechistä liikuntakyvyttömän tai vastaavasti, jos käsissä on aseita, kädet kannattaa ampua irti.

Jalankin saa ammuttua irti, mutta hämmästys on suuri:

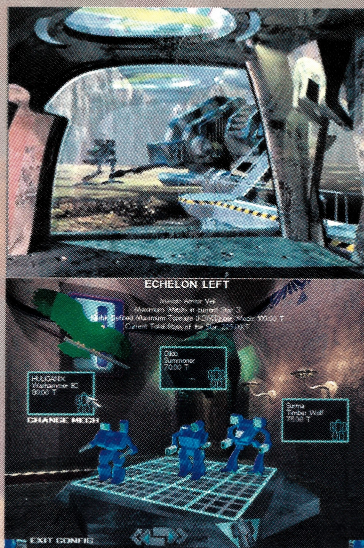
mech jää pystyyn! Samoin on unohdettu, että mecheillä on kädet ja jalat sitä varten, että niitä käytetään. Lähitaistelua ei siis ole.

Aseet tekevät vaurioita vain täsmällisistä osumista ja aivan vieressä kosahtavat isommatkin räjähdykset ovat harmittomia. Manuaalin mukaan räjähdykset vaikuttavat pienellä alueella myös ympärillään, mutta en suostu vahvistamaan sitä. Puutteet häirinnevät enemmän Battletechiin aikaisemmin tutustuneita.

Ainoa havaitsemani mainitsemisen arvoinen bugi on se, että oma mech saa aluksi vaurioita vain toiselle puolelle riippumatta mihin osumat tulevat. Activision on luvannut korjata asian tulevassa päivityksessä.

Kauniita härveleitä

Mechwarrior 2 tukee nykystandardien mukaista SVGA-grafiikkaa, eikä sellaista mikroa olekaan, joka sitä kaikilla herkuilla maksimiresoluutiolla sulavasti pyörittää. Testikokoonpanolla peli pyöri kuitenkin siedettävästi alemmassa SVGA-tilassa täysillä yksityiskohdilla.



Upeasti animoidut mechit ovat hienon yksityiskohtaisia, vaikka tekstuuripinnoitteissa onkin vähän pinnattu. Kuvissa mechit saattavat näyttää sekavilta klönteiltä, mutta liikkuessaan ne ovat kaunista katseltavaa.

VGA-tilassa grafiikka pyörinee riittävän sujuvasti suurimmassa osassa koneita, ja kerrankin VGA-tila on tehty kunnolla, eikä vain periaatteen vuoksi.

Räjähdykset ja aseiden efektit näyttävät nekin harvinaisen nautittavilta. Tulipallojen keskeltä singahtelee irti raajoja sun muita sekalaisia mechin kappaletta. Erikseen pitää kehua ehkä kaikkien aikojen upeinta alkuintroa, joka virittää komeasti sopivan tunnelmaan.

Äänistä vastaa Soundelux, joka on aikaisemmin tehnyt äänieffektejä sellaisiin Hollywood-spektaakkeleihin kuin Cliffhanger ja True Lies. 16-bittisellä äänikortilla efekteissä on harvinaisen paljon jytyä: mechien kävely kuulostaa raskaalta, räjähdykset kumahtelevat uskottavasti ja mukaan on jaksettu tehdä mechien hydrauliikan äänien kaltaista pientä kivaa.

Musiikki tulee suoraan rompulta ja kappaleita voi kuunnella erikseen myös tavallisella CD-soittimella. Kerrankin musiikki vastaa pelin tunnelmaa: iänikuisen teknohumpan tai diskopoljennon asemasta korva saa nauttia jylhän mahtipontista klassisen musiikin tyyppistä paisuttelua yhdistettynä teollisuusmeteliin.

Kaveria pääsee körmyttämään demoversiolla myöhemmin erikseen julkaistavasta Netmech-ohjelmasta. Demoversiossa voi ottaa kaksinpelin modeemin, nollakaapelin tai verkon välityksellä. Lopullisessa versiossa sama onnistuu erikseen suunnitelluissa tehtävissä maksimissaan kahdeksan pelaajan välillä.

Mechwarrior 2 on hienon näköinen, siinä on yksi parhaimmista kuulemistani äänimaailmoista, sen tehtävät ovat täynnä pikku koukkuja ja olen pelannut sitä fanaattisemmin kuin mitään muuta tänä vuonna ilmestynyttä peliä. Tiputan kuitenkin muutaman pisteen siitä, ettei Battletech-lautapelin niin monipuoliseksi tekeviä juttuja ole saatu kunnolla mukaan.

Puutteineenkin Mechwarrior 2 on julmetun nautittava toimintapainotteinen mech-simulaattori, jonka pelisysteemiä toivoisi käytettävän jatkossakin. Vaan saapa nähdä: Activision menetti julkaisun jälkeen lisenssin, joten heiltä ei jatkoa sarjaan ole odotettavissa.

Kaj Laaksonen

Hyvää

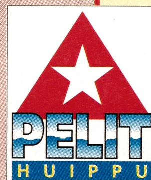
- Sulava ja kaunis grafiikka sekä animaatiot.
- Massiivinen äänimaailma.
- Monipuolinen ja kustomoitava ohjaus.
- Vähän mutta tiukkoja tehtäviä.
- Puutteista huolimatta hienot maastot.
- Monen pelaajan mahdollisuudet.
- Mechien kustomointi.

Huonoa

- Liian lyhyt.
- Turhan paljon vapauksia Battltechin säännöistä.
- Ei mainitsemisen arvoista juonta.
- Lineaarinen kampanja.

Mukaansatempaava taistelusimulaattori, joka jättää vielä toivomuksen parannuksista jatkossa.

Mech-simulaattori



91

Battletech – wot the hech?

Battletechin tarina alkoi 80-luvulla FASAn kehittäessä taktiikkalautapelin japanilaisten mech-animaatioiden, etenkin Macrossin, innoittamana. Monet alkuaikojen legendaarisista mecheistä (Marauder, Rifleman, Warhammer jne.) olivat ulkonäöltään suoria kopioita Macrossin härveleistä. Pelin säännöt, jotka pursuavat lähdekirjoineen massoittain härveleitä ja teknistä dataa aina mechien rakennepiirustuksista asti, saivat jokaisen sopivahenkisen pelaajan kuolaamaan. Pelimaailma on sittemmin laajentunut sekä roolipelillä (Mechwarrior) että kirjoilla.

Battletech talonkorkuisine, jaloilla koikkelehtivine panssariajoneuvoineen on kaukana realismista, mutta ainakin sitä oli hauska pelata. Vaikka pelin sääntölogiikka olikin sangen omalaatuinen aina mechien kuumenemisesta täysin vanhanaikaisena pidettävään panssarinläpäisysysteemiin, säännöt kuitenkin toimivat erinomaisessa tasapainossa keskenään.

Battletech keräsi pian ympärilleen pienehkön, mutta sitä vankemman kannattajakunnan. Ehkä mecheissä viehättää niiden ritariromantiikka: mechithän ovat vain ylikasvaneita haarniskoja, joiden ohjastajia sitovat tiukat kunniasäännöt. Mechien virittely tai kokonaan oman rakentaminen on hyvin olennainen osa pelin viehätystä, ja säännöt ovat tukeneet tätä alusta asti.

Battletechin universumi on yksi parhaiten suunnitelluista ja dokumentoiduista scifi-maailmoista: lukuisat lähdeteokset ja tekniset käsikirjat kuvaavat kaiken eri sotilasryhmittymien univormuista yhteiskuntarakenteisiin. Tämä tuo mielikuvitusmaailmaan kouriintuntuvuutta, josta Star Wars- tai Star Trek -friikeillä on varmasti kokemusta.

Lähes kaikki teknologia sitä ainaista hypermoottoria lukuunottamatta olisi teoriassa mahdollista toteuttaa, ja härvelit myös näyttävät uskottavilta parhaaseen army-tyyliin muotoiltuina.

Klaanit tulevat

Viitisen vuotta sitten FASA toi kuvaan mukaan klaanit pikanttina lisänä sotien ja poliittisen juonittelun sekamelskaan. Klaanit koostuvat Tähtiliittouman hajotessa evakkoon lähteneiden huippusoturien ja tiedemiesten jälkeläisistä, jotka ovat teknologialtaan ylivoimaisina palanneet synnyinsijoilleen Inner Spheren entisiin liittoumamaailmoihin ottamaan klaaneille sen mikä klaaneille kuuluu. Heidän yhteiskuntansa noudattaa fanaattisesti bushidon kaltaisia riittejä ja elitismiä, mutta ei ole yhtenäinen.

Ensimmäiset hyökkäykset kaatuivatkin klaanien keskinäiseen nahisteluun siitä, miten tulkita pyhiä tekstejä. Jotkut haluavat tulla Inner Sphereen ja Äiti Maahan pelastajina ja suojelijoina, jotkut haluavat miehittää ja tuhota armoa antamatta. Battletechin sodan repimän universumin historiassa on kulunut kymmeniä vuosia pelin alkuajoista, mutta Inner Spheren kohtaloa ei ole vieläkään ratkaistu...

Joona Vainio

Micro Machines 2

Supersonic/Codemasters
PC CD-ROM
Minimi: 386SX/25, 4 Mt, CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster, GUS, musiikki CD:ltä
Ohjaus: J x 2 (Y-kaapeli), N
Kiintolevy: 15 Mt
Muuta: 16 pelaajaa toisiaan vastaan, yhtäaikainen nelinpeli
Testattu: 486/100, 8 Mt, SB Pro, VLB-VGA, CD-ROM 300 kt/s

Bileiden pelastus





Omia ratojaan pyörivät autoilupelit piristyivät, kun nokkelat ohjelmoijat keksivät kilpailuttaa pikkuautoja keittiössä, pulpetinkannella ja muissa vähemmän rallatuissa ympäristöissä. Micro Machines oli hauska kaahauspeli, josta yksinkertaisen idean tyylipuhdas toteutus teki klassikon. Micro Machines 2 lisää soppaan samanaikaisen nelinpelin sekä helppokäyttöisen rataeditorin.

Kuvallisesti peli muistuttaa huikean paljon edeltäjäänsä: tutunnäköiset pikkukaarat vilistävät lintuperspektiivistä tiirattavia arkisiin kohteisiin sijoitettuja ratoja pitkin. Aamiaispöydän antimet, remonttihuoneen porat, takapihan mullikon lapiot ja sangot saavat kyytiä miniatyyriautojen huristaessa sikin sokin niiden ympärillä. Välillä tutustutaan biljardipöydän vihreään verkaan, välillä törmäillään flipperin sisuksissa.

Ratoja uuteen versioon Super Sonicin ahkerat ohjelmoijat ovat viitsineet väsätä reilut viisikymmentä, ja rataeditorilla voi ystäviään kiusata rakentamalla vaikkapa toisen mokoman lisää. Radat siirtyvät näppärästi levykkeellä kaverilta toiselle (tai vaikka Pelit-BBS:ään). Erilaisia menopelejä on kaikkiaan 17 maassa, meressä ja ilmassa kulkevaa. Entisistä vain tankki puuttuu, nyyh!

Edeltäjästä tuttujen simppelien yksinpelivaihtoehtojen lisäksi Micro Machines 2 tarjoaa superliigan ja aika-ajot. Superliigassa taistellaan pisteistä ja edetään kohti vaativampia vastuksia ja ratoja, aika-ajossa taas metsästetään ennätyksiä. Hauska, vaikkeikaan uusi idea (Hard Drivin', lapset) on kilpailla itseään vastaan: oma ennätysajo näkyy ruudulla harmaana haamuautona.

Yksinpeli ei kuitenkaan kauan jaksa kiinnostaa. Ajokkia ei voi kehittää kilpailun edetessä, radalta ei löydy kerättävää eikä tietokonevastustajien härnääminen pelkällä pökkimisellä ole kovin tyydyttävää. Perinteinen "aloita alusta kun ajokit loppuvat" -pelattavuus ei myöskään innosta.

Useammalla pelaajalla kaahattuna Micro Machines 2 räjäyttää pankin. Jokainen kilpailu on aina sarja peräkkäisiä hysteerisiä kaksin-nelin-kamppailuja. Kanssakilpailija eliminoituu hetkeksi pois, mikäli jää johtoautosta jälkeen kuvaruudun mittaisen matkan. Näin kukaan ei pääse missään vaiheessa ajamaan ylhäisessä yksinäisyydessä, eikä kukaan jää koskaan muista jälkeen. Nerokasta. Voittaja on luonnollisesti se, joka jää viimeisenä jäljelle. Tämän jälkeen kilpailijat laitetaan jälleen samalle viivalle.

Kuvaruudun reunamilla olevat pallukkarivit laskevat automaattisesti pisteitä. Vasta kun oma rivi on täynnä, (kokonais)kilpailun voitto tipahtaa.

Samanaikaisen nelinpelin ohella kaksi kahden hengen joukkuetta voi taistella paremmuudesta. Lisäksi peräti kuusitoista pelaajaa voi ottaa osaa mies miestä vastaan -turnajaisiin. Micro Machines 2 on todellinen kotibileiden pelastus.

Ohjelmoijat ovat saanet PC:een pysymään hyvin hurjassa vauhdissa mukana. Vieritys on sulavaa, superkaaroilla hysteerisen nopeaa ja pelattavuutta selkeyttävät parallaksit (päällekkäisvieritykset) ovat paikallaan. Äänet ovat sinänsä sopivat, puheenpälinää on tunnelmaa tuimistamassa ja CD:ltä soiva musiikki on miehekästä. Kesken pelin CD-asemaan voi tuikata oman suosikkikaahauslevyn, mikä parantaa peliä luonnollisesti entisestään!

Micro Machines 2 on tuskin peli, jota kalliin huippu-PC:n hankkinut ensimmäisenä esittelee kateelliselle kaverilleen. Se ei ole komea eikä kaunis, eikä pramеile renderoiduilla 3D-grafiikoilla. Sen tarjoama nelinpelikokemus on kuitenkin elämys sinänsä, eikä siihen tarvita kuin yksi PC! Ei verkkokortteja, ei modeemeja, ei Internettiä, ei sähläystä kaapelien kanssa. Pelaa ja nauti! Plug and Play!

JTurunen





Hyvää
- Hillitön, nerokas kaksin-, kolmin- ja nelinpeli.
- Sutjakka toteutus.
- Rata-editori.

Huonoa
- Yksinpelinä keskinkertainen.
- Outoa rätinää äänissä (testikokoonpanon ongelmako?).
- Ei sovi Ossille (ei ammuta lainkaan).

Ajopeli

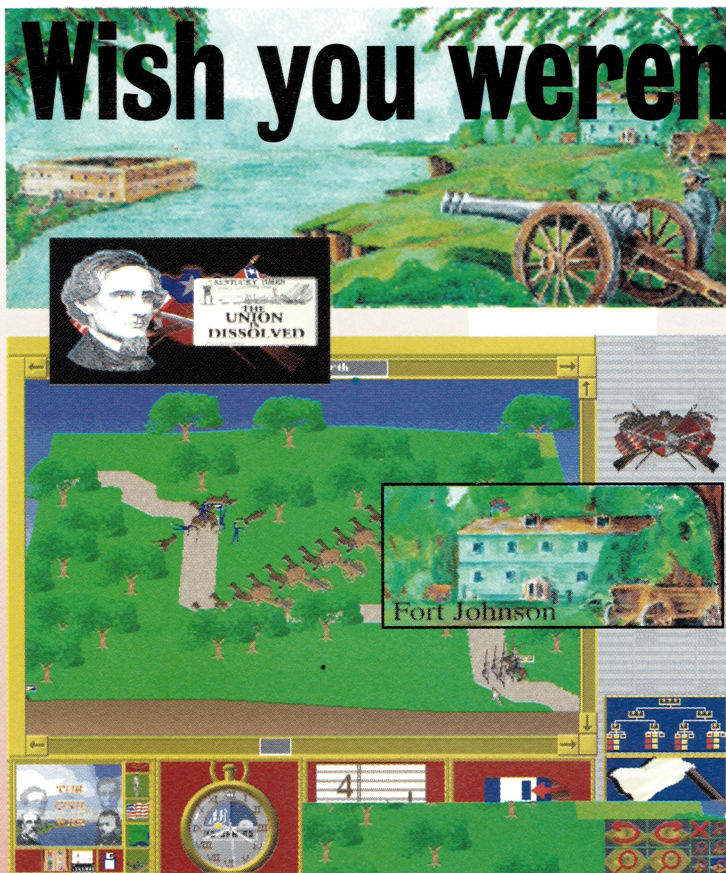
Yksin **75**

Monin **92**



The Civil War
Empire
PC CD-ROM
Minimi: 386DX/33, 4 Mt (kaksinpeliin 8 Mt), CD-ROM, H, SVGA
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Windows Sound System
Kiintolevy: 7 Mt
Testattu: PC 486/80, Sound Blaster AWE 32, Mitsumi CD-ROM

Wish you weren't here



Kuinka innostunut tyypillinen jenkkipelaaja olisi Suomen sisällissotaan sijoittuvasta "Reds And Whites: The Road To Tampere" -pelistä? Varmaan tasan yhtä innostunut kuin muu maailma loputtomista Yhdysvaltojen sisällisotapeleistä, jonka uusin edustaja on Civil War.

Yhdysvaltain sisällissodassa vastakkain olivat orjuutta kannattavat Etelävaltiot ja sitä vastustavat Pohjoisvaltiot (eli jenkit) presidentti Lincolnin johdolla. Jenkit voittivat.

Fields of Gloryn kehittäneen tiimin Civil War yrittää rohkeasti yhdistää kaksi erityylistä pelitapaa: joukkoja liikutellaan ilman heksarajoituksia karttapohjaisessa strategiamoodissa, ja toistensa lähelle joutuneet armeijat selvittävät välinsä reaaliaikaisina miniatyyritaisteluina.

Veli veljeä vastaan, isoäiti isoisää vastaan

Amerikan veristä sisällissotaa käsittelevän Civil Warin tarkoituksena on vallata vastapuolen kaupunkeja ja sitä kautta murtaa vastustajan moraali ja kerätä tarpeeksi pisteitä voittoa varten. Omista kaupungeista värvätään joukkoja ja niiden tuotantoa käytetään laivojen ja armeijoiden varustamiseen.

Kaupungeissa tuotetut tykistön, ratsuväen ja jalkaväen yksiköt saavat automaattisesti nimensä kotipaikkansa mukaan, tyylikäs piirre, joka antaa joukoille hieman persoonallisempaa tuntua. Toimintaan siirretyt armeijat näkyvät kartalla eri kokoisina lippuina. Prikaatit ja plutoonat ohjastetaan oikeisiin paikkoihin hiiren avulla, pelkän apostolinkyydin lisäksi yksiköt voivat liikkua myös vesitse ja rautateitse. Hyvänä ideana joukot voivat liikkua vapaasti kartalla ilman heksarajoitteita, mutta valitettavasti liikkumisalgoritmit ovat päin mäntyä: joukot esimerkiksi oikaisevat huoletta kymmenen kilometrien levyisten lahtien poikki. Toisinaan yksiköt jäävät ikuiseen silmukkaan pyrkiessään määränpäähänsä.

Armeijat on koottu aitojen kenraalien ja yksiköiden alle, joukkojen komentosuhteita pääsee muokkaamaan organisaatiokartalla. Armeijoiden ohjaaminen vaatii organisaatiokarttaan perehtymistä, ylemmälle organisaatiolle annettu käsky koskee myös alempia yksiköitä, mikäli alempaa yksikköä ei ole tilapäisesti irrotettu ylemmästä organisaatiosta. Usean armeijan yhtäaikainen hyökkäys tapahtuu kokoamalla yksiköt samaan armeijaorganisaatioon.

Organisaatiokartan käyttäminen on yksi Civil Warin parhaista ideoista – mutta sen toteutus on Civil Warin pahin munaus ja muistuttaa epäilyttävästi surullisenkuuluisaa Patriotia. Organisaatiokartalta olisi helppo poimia esimerkiksi kaupungin varmistamiseen sopiva yksikkö, toisaalta taas yksiköiden sijainti on hankalampi selvittää. Kartalta olisi myös kätevä irrottaa pienempiä yksiköitä joukko-osastoistaan, mutta se taas ei onnistu ilman organisaatiokartalla käyntiä. Koko organisaatiokartan pitäisi olla pelkästään apunäyttönä, pääkartalta pitäisi ehdottomasti päästä käsiksi sen toimintoihin.

Viimeisenä niittinä sodankäynnille on tekoälyn hampaattomuus. McDowellin käskyttämäksi keräämääni viidenkymmenentuhannen miehen armeijaa vastaan typerä kone heitti peräjälkeen monta pientä armeijaa, jotka luonnollisestikin saivat kukin reilusti turpiinsa. Muuta tehtävää ei ollut kuin odottaa, että kone tuhosi itse joukkonsa.

Käyttöliittymä on hidas mutta kankea

Miniatyyritaistelussa pikku-ukot esittävät prikaateja. Idea on epärealistisuudestaan huolimatta viehättävä, mutta hävyttömän tökerö grafiikka ja taisteluista puuttuvat äänet vievät peli-ilon jo alkuunsa. Balettitanssijoita muistuttavat ukkelit sutivat paikallaankin, avorivistöt tekevät salamakäännöksiä ja toisinaan nappulat jäävät vilkkumaan kahden suunnan välillä – taistelut ovat yhtä söhryä.

Myös Civil Warin käyttöliittymä kaipaisi pikaista paikkausta. Kampanjamoodissa näyttöä ei voi zoomata kuin kahdella tasolla, tarkemmassakin moodissa liput ja kaupungit menevät mössöksi, josta on vaikea ottaa tolkkua. Aivan liian suuri osa ruudusta varattu komentoikoneille, ikonit saisi pienentää neljäsosaan nykyisestä koostaan ja vastaavasti karttaa voisi suurentaa samalla mitalla.

Vierittäminen on hidasta 486/80:lläkin – käsittämätöntä, sillä ei nyt pelkkä ruudun vieritys saisi konetta hyydyttää. Siirtyminen alueelta toiselle on kömpelöä, etenkin kuin muuta keinoa ei ole kuin hidas vieritys. Käyttöliittymässä rassaa myös yletön ruudun uudelleenpiirtäminen: kun esimerkiksi armeija joutuu taisteluun, ruutu tyhjennetään ja piirretään uudestaan vaikka pelkkä alaosan uudelleenpiirto riittäisi.

Yritystä tiimillä on piisannut ja vaivaa on nähty tuhottomasti, mukana tulee hieno historiamanuaali ja peliin on jopa integroitu pieni Civil War -ensyklopediakin. Mutta Civil Warin hyvät ideat ja kova tekemisen yritys eivät alkuunkaan riitä paikkaamaan kehnoa käyttöliittymää ja huonoa tekoälyä.

Pekka Ihanne

Hyvää

- Hyvä Amerikan sisällissodan on-line-historia.
- Erinomainen sodankäynnin menetelmiä, taustaa ja taktiikkaa selostava manuaali.

Huonoa

- Hankala käyttöliittymä.
- Typerä tekoäly.
- Surkeat miniatyyrit.

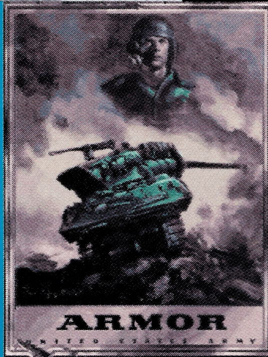
Strategiapeli Etelävaltioiden tyyliin: aluksi vaikuttaa hyvältä mutta lopussa kusahtaa pahasti.

Strategia

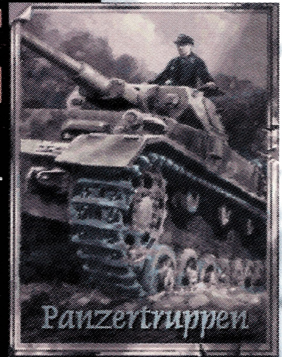


Across The Rhine

MicroProse
PC CD-ROM
Minimi: 486/33, 4 Mt, CD-ROM 300 kt/s, SVGA
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE), Roland MT-32/RAP-10/LAPC-1, PAS, GUS, Adlib, Turtle Beach Maui
Ohjaus: H, N, J, FCS, FS PRO
Kiintolevy: 20–90 Mt
Testattu: 486/66, 8 Mt, VLB, SB-16, CD-ROM 300 kt/s







Panssarin pörinää

●● Jenkkituristit vapisevat Ardennien metsässä: kenties juuri nyt heitä vaanii Tiikeri, Pantteri tai saksalaisten kissapetojen pelottavin edustaja, hirveä Kuningastiikeri. Kisut popsivat vielä monta Shermania, ennen kuin jenkit ovat päässeet yli Reinin.

Across The Rhine, MicroProsen näkemys taistelusta Euroopan herruudesta toisen maailmansodan loppuaikoina asettaa vastakkain amerikkalaiset ja saksalaiset.

Niin saksalaiset tankit kuin sotilaatkin olivat jenkkejä huomattavasti parempia, eikä Tigereillä, Panthereilla ja Königstigereilla ollut ongelmia tuhota jenkkien Shermaneita kasapäin. Vaan ongelmia olikin siinä, ettei kissoja ollut tarpeeksi, eikä niihin loppuihinkaan aina saanut ammuksia ja polttoainetta. Jenkeillä taas oli varaa uhrata sekä miehiä että Shermaneita. Jos joku ei tiedä, niin saksalaiset hävisivät toisen maailmansodan.





Pelejä on moneksi, mutta nykystandardeilla tehty kunnon tankkisimulaattori puuttuu edelleen. Modernien tankkipelien ykkönen on edelleen MicroProsen wanha M1 Tank Platoon, ja toisesta maailmansodasta ei kunnon tankkisimua edes ole. Eikä ole Across The Rhinen jälkeenkään, vaikka niin luultiin.

Across The Rhine on strategiapeli, joka yrittää vietellä simmunamia haluavia pelimiehiä terästämällä peliboolia kolmiulotteisella toiminnalla, ja vielä ah niin muodikkaalla ikkunoidulla käyttäjäliittymällä. Ja pelaajat eivät montaa negatiivista adjektiivia jättäneet käyttämättä.



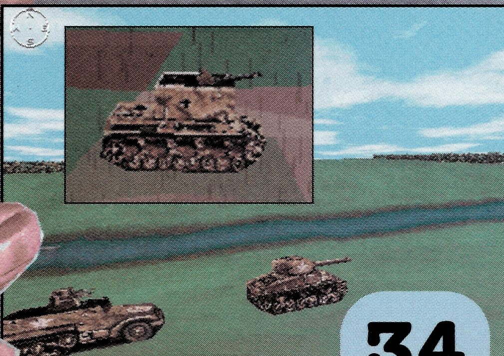
Kuusistossa rytisee

Minä ja kiljoona muuta M1 Tank Platooninsa puhkipelannutta odotimme Tank Platoonin uutta versiota toisen maailmansodan legendaarisilla tankeilla. Kyllä Reinin yli tankilla pääseekin ajamaan, ei siinä mitään. Amerikkalaiset jenkkitankit ovat M4 Sherman (monta varianttia), M10 Wolverine, M18 Hellcat, M36 Jackson ja M5 Stuart. Saksan pojat porhaltavat muun muassa sellaisilla legendaarisilla vehkeillä kuin Pzkfw IV, Pzkfw V Panther, Pzkfw VI Tiger/King Tiger ja JagdPanther. Näiden lisäksi mukana, joskaan ei ajettavissa, on jotakuinkin jokainen vähänkin tärkeämpi tykki, puolitelavaunu, panssarikrenatööri ja muu tuttu roipe.

Mikään simulaattori ei Rhine silti ole. Ensinnäkin jokainen näkyvä ajoneuvo edustaa joukkuetta, siis yhdestä viiteen ajoneuvoa, mikä sinänsä on jo vähän hölmöä.

Pahempi juttu on se, että Shermania rei'ittävä Herman The German vaatii tarkat silmät, sillä 320x200-kokoinen 3D-ikkuna täyttää neljänneksen koko ruudusta, ja maksimikoossaankin vain karvan verran yli puoli ruutua täyttyy. Siinähän tihrustat. Lopputulos näyttää aina enemmän Windows -44:lta kuin tankkitaistelulta, ja kuvakulmien vaihtelussa menevät hermot, aikaa ja kiintolevyn laakerit.





Sääli sinänsä, sillä Rhinen 3D-maailma on vakuuttava: kumpuilevaa maastoa lähes fotorealistisine puineen, rakennuksineen, siltoineen ja jopa lehmineen. On kesän vihreyttä, talven valkeutta ja kuun valaiseman yön ...pimeyttä. Täällä risteilee näyttävä, bittikartoilla päällystetty tankki- ja ajoneuvoarmada. Tosin se näyttää siltä kun pienoismalleja vedettäisiin narun perässä, pyörät eivät liiku. Huvittavaa kyllä: vaikka CD-pelistä on kysymys, joka tankilla on vain yksi sisägrafiikkanäyttö, eri sentään jenkeillä ja saksalaisilla. Digitoidut efektit luovat tunnelmaa, onneksi strategianäytöllä-kin.

Jos unohdetaan pikkuruinen ikkuna ulkomaailmaan, löytyy "simulaatio-osuudesta" rutkasti muitakin unohtuneita juttuja. Ensinnäkin pelaaja näkee tankista vain noin 200–300 metrin päähän, toisin kuin tietokone, joka osuu paljon pitemmältä. Vain osumat vihollistankkiin (siis joukkueeseen) näkyvät, mihinkään muuhun (talot, lehmät) ei voi osua näkyvin seurauksin. Oma "tankki" voi myös olla keskellä tykistökeskitystä, mutta ainakaan räjähdyksistä sitä ei huomaa. Tosi mämmäilynä ja oikean tankkistrategian vastaisena, ainoa pelissä metsään menevä on sen kolmiulotteinen höpönassuosuus, tankit tai muut yksiköt eivät puitten suojaan pääse.

Simulaatio-osuus on yksinkertaisesti täysin tarpeeton, turha ja huono, ja se kannattaa supistaa pikku ikkunaksi muuta peliä haittaamasta. 'Prosen edustajat ovat jo verkossa selitelleet, että ei AtR:ää simuksi ollut tarkoitet-



Toimintaruutu normaalikoossa ja suurennettuna. Tunnelma hipoo enemmän Win95-sessioita kuin tankkitaistelua Ardenneilla.



Pois kolmiulotteinen pelleily, niin käteen jää kelvollinen reaaliaikainen strategiapeli.

tukaan, vaan reaaliaikaiseksi strategiapeliksi, jossa on pyritty mallintamaan eri aselajien yhteistoimintaa. Yeah, right. Helvettiäkö tykillä paukuttelua siihen sitten on tungettu.

Pataljoona vainiolla

Onneksi 'Prose on oikeassa: strategiapelinä AtR on alkuhankaluuksien jälkeen itse asiassa varsin hyvä, ja olisi parempikin, jos kontrollointi olisi vähän sujuvampaa.

Peli sujuu reaaliajassa, ja mitä pelaaja saa komentaa riippuu siitä, minkä sotilasarvon hän valitsee. Kersantti komentaa joukkuetta (platoon), majuri pataljoonaa (battalion) ja välimuodot komppaniaa (company). Pienin komennettava yksikö on siis joukkue, eli yksittäisiä tankkeja tai miehiä ei siirrellä. Luonnollisesti majurikin voi halutessaan komentaa joukkuetta.

Se, miten yksikkö käyttäytyy, riippuu sen käskyistä. Ne säätelevät millä ehdoilla vihollista körmytetään. Valittavana on muun muassa rynnäköintiä, puolustusta ja vastahyökkäystä. Yksikön toimintaa säätelee myös sen kokemus: mitä märkäkorvaisempi yksikkö, sen helpommin se lähtee Käpälämäkeä valtaamaan.

Sujuvaan käyttöliittymään tottuneena Rhine tuntuu kankealta ja puolitekoiselta. Se toimii enimmäkseen hyvin, kunhan vain onnistuu keksimään sen toimintalogiikan. Jotta esimerkiksi voi komennella joukkuetta yksinkertaisella move to -käskyllä, täytyy joukkueen olla taistelussa. Muuten se täytyy irrottaa (detach) komppaniasta, antaa uudet käskyt ja leikkiä waypointeilla. Muutenkin voimassa olevien käskyjen, määränpään ja vastaavien tarkistaminen vaatii kohtuuttomasti hiirennapsuttelua, ja siirtyminen komppaniatasosta pataljoonatasolle voisi olla nopeampaa.

Tiedonpuute ärsyttää: miten esimerkiksi kranaatinheitinryhmä toimii? Mikä sen kantomatka on? Ampuuko se vihollista, jonka tiedusteluryhmä näkee? Kun se kökkii mäen päällä, mitä se on parhaillaan tekemässä?

Toinen ärsyttävä piirre on se, että yksiköt tuntuvat välillä elävän omaa elämäänsä. Kerran esimerkiksi komentokomppaniani jeepit saivat päähänsä ajaa hyökkäävien Panzer IV:sten viereen, vaikka käskyt olivat jotain aivan muuta. Mitään tappavan typerää ei kuitenkaan minun kouliintumaton silmäni havainnut.

Teknistä valittamista kyllä riittää. Swappifile on vaatimattomat 14 megatavua, latausajat ovat kammottavat, ja jos niitä haluaa inhimillisempiin mittoihin, pitää Reiniä juoksuttaa kiintolevylle 90 megatavua. Jos luopuu 3D:stä, taistelu sujuu 486/66:lla ihan juoheasti.

Idioottimaista kyllä, käynnissä olevaa taistelua ei voi kesken kaiken tallentaa, eli parempi suojautua tosielämän yllätyksiltä. Toisaalta se estää savetilannesankareiden huijailun. Taistelut kestävät noin tunnista noin kolmeen tuntiin. Ajannopeutus löytyy, mutta se vain tuplaa ajan, joten lukemista on syytä varata ruudun viereen, esimerkiksi AtR:n erinomaiset ja mielenkiintoiset manuaalit sopivat mainiosti, danke schön.

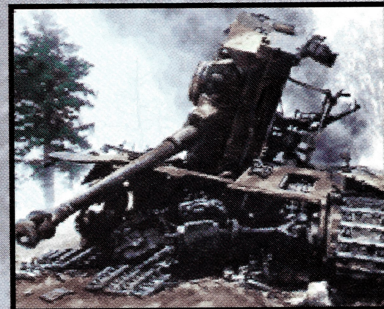
Kelpo kampanjointia

On Rhinessa jotain todella pitkällekin ajateltua, nimittäin sen kampanjamoodit. Valittavana on joko historiallinen kampanja, jossa jenkit voittavat saksalaiset miten tahansa, ja hypoteettinen kampanja, jossa jenkit on mahdollista työntää mereen. Kotikomentaja joutuukin pohtimaan kaikenmoista: kenelle antaa ammukset ja bensa, pitäisikö Panther-komppanian antaa levätä taistelu pari ja semmoista.

Kampanja kärsii siitä, että käytännössä sitä joutuu pelaamaan majurina, jotta saa komentaa koko pataljoonaa. Muuten peli menee odotteluksi ja tietokoneen operaatioiden ihmettelyksi, kersanttina kun voi komentaa vain omaa joukkuettaan. Jollei kampanja riitä, on mukana vielä taistelueditori, jolla voi toteuttaa unelmakamppailunsa. Ja SS-yksiköt pääsivät mukaan, vaikkei niihin voikaan liittyä.

'Prose olisi saanut tehdä erikseen strategiapelin ja Panzer IV Tank Platoonin, sillä tämä epäpyhä allianssi ei ole pahemmin hyvittanut ketään. Vihan- ja pettymyksenhehkuisen vastaanoton jälkeen strategiaosuus on sentään kerännyt hyväksyntää, ja Rhine on kuitenkin aihealueesta kiinnostuneelle harkitsemisen arvoinen ostos, jos koneteho riittää. Saa nähdä, riittävätkö eväät, sillä jo Panzer General on väkevä vastustaja, ja Grigsbyn Steel Pantherskin voi yllättää.

Nnirvi



Hyvää

- Reaaliaikainen strategiaosuus.
- Ääniefektit.
- Selkeä SVGA-grafiikka.

Huonoa

- Kankea.
- Typerä ja tarpeeton 3D-osuus.
- Ylipitkät latausajat.
- Taistelua ei voi tallentaa kesken.

Huono 3D-osuus ei onnistu täysin tuhoamaan lupaavaa strategiapeliä.

Simulaationa **50**

Strategiapelinä **80**

Sota on kaunis

Command & Conquer

Westwood/VIE
PC CD-ROM
Versio: 0.71310
Minimi: 486/33, 4 Mt, CD-ROM 300kt/s, H
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE), GUS (Max), PAS (16), Roland RAP-10, Ensoniq, Microsoft SS, Gold SS, ESS Audiodrive, Cardinal SS
Kiintolevy: 30 Mt
Multipeli: Modeemi, kaapeli, IPX (4 pelaajaa)
Testattu: 486/66/8Mt, Cardex Cobra VLB, SB-16+GM-kortti, CD-ROM 300 kt/s

●● Kun reaaliaikainen strategiapeli kuorrutetaan näyttävällä grafiikalla ja makoisilla äänillä, saadaan sotasoppa, jota jokainen on odotanut. Moni pasifistikin riisuu hetkeksi aatteensa päästäkseen valtaamaan & komentamaan.



GDI:n supertankki & kaverit epätasaisessa taistelussa.



MRLS-patterit tulittavat Nodin tankkia ja jalkaväkeä.



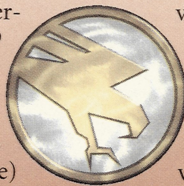
Tiberium-kerääjä dumppaa lastinsa.

Westwood iski rohtosuoneen ensimmäisellä strategiapelillään Dune II: Battle For Arrakis, ja jatkoa odotettiin heti, varsinkin monen pelaajan optioilla terästettynä. Pari vuotta vierähti, ja nyt Command & Conquer on täällä. Ainakin toivottavasti, sillä minulla on vain beta-versio.

Command & Conquerin lopullisen version piti tulla ajoissa tätä lehteä varten, mutta eihän se tietystikään ehtinyt. Beta-arvostelu sentään vastaa tyhjiä sivuja paremmin kysymykseen: "Oliko Command & Conquer odotuksen arvoinen?" Pysykää dyyninä, se ratkeaa aivan pian.

It is dune, at last it is dune!

Command & Conquer sijoittuu vaihtoehtoversioon nykyisestä maailmastamme. Terroristijärjestö NOD nyökkää järjestäytynyttä yhteiskuntaa vastaan, ja vain YK:n rahoittama GDI (Global Defense Initiative) pistää kampoihin.



Jonkinnäköinen juoni siivittää tapahtumia, ja se liittyy salaperäiseen tiberiumiin, outoon maassa kasvavaan mineraaliin. Yllättävää kyllä, tiberiumia voi kerätä ja siitä saadulla rahalla rakentaa parakkeja, asetehtaita, tankkeja ja muita sotilasyksiköitä. Ja kukaan ei epäile mitään, vaikka tiberium-kiteisiin on leimattu "Made in Dune".

Pelaaja voi luonnollisesti valita, taistellako Afrikassa NODin rinnalla vai Euroopassa GDIn riveissä. Erivärisen maaston lisäksi suuri osa ryhmien käyttämistä asejärjestelmistä on erilaisia, joskin näppituntumalta arvioiden GDI olisi voittajan valinta: lähes kaikki ilma- ja ohjusaseet ovat GDI:n yksinoikeus.

Westwoodille on muuten sattunut lipsahdus, josta joku moralisti voi kehittää hauskan pikku vainokampanjan. Yksi: C&C:ssä voi ampua siviileitä. Kaksi: C&C:n toisen kampanjan taistelupaikkoja on muun muassa Bosnia. Siis: Command & Conquer on peli, jossa voi tappaa Bosnian siviileitä...

Rakennan minä majani

Ja taas aukeaa pelaajan eteen maasto, josta suurin osa on mustan peitossa. COMMAND.CO-Nin maasto sisältää vihdoinkin myös korkeuseroja, jokia ja muita esteitä. Vähän tyhmästi kuitenkin esimerkiksi jalkaväki (tai mikään muukaan yksikkö sen puoleen) ei voi pikku purosia ylittää. Useista kentistä löytyy siviilien asuttama kylä, mutta kaupunkitaisteluja ei pelissä ole.

Tähän maastoon rakennetaan sitten tarpeelliset rakennukset. Ja Arrakis-planeetan arpiset veteraanit eivät juuri ylläty: on Construction Yard, on spic..tiberiumjalostamo, sp..tiberiumsiilot, asetehtaat, parakit ja muut monasti duunatut rakennukset.

Tukikohtaa puolustamaan voi rakentaa konekivääritornin, tykkitornin, ohjustornin tai IT-ohjusbunkkerin. IT-ohjukset eivät tässä versiossa nähtävästi kuitenkaan toimineet. Nodin joukoilla on hauska lasertorni, joka tuhoaa lähelle tulevan vastustajan kerralla. GDI:lla taas on ilkeä maan kiertoradalla oleva ionikanuuna, josta varmasti muodostuu monen pelaajan pelissä se jurppimista aiheuttava juttu.

Tehtävissä on vaihtelua, kaikki eivät ole "rakenna tukikohta, tuhoa vastustajan tukikohta" -lajia. Tehtävänä voi esimerkiksi olla kosauttaa tehdas yhdellä kommandolla, tai saattueen kanssa hakea tiedemies leiristä. Tiberiumiakaan ei ole yhtä runsaasti jaossa kuin spiceä aikoinaan.

Rauhan työkalut

Asejärjestelmät on osittain kopioitu oikeista esikuvista, osin ne perustuvat mielikuvitukseen, ja ne eivät ihan heti lopu. Jo pelkästään jalkaväkeä saa ainakin viitenä eri versiona: miniguneilla, käsikranaateilla tai singolla varustettuna, rakennuksia valtaavina pioneereina tai tosi rankkana, mutta harvoin nähtynä kommandona. Jalkaväki jopa pysyy arvossaan kautta koko pelin: tykit ja ohjukset osuvat nihkeästi pikkumiehiin.

Pioneeriyksiköt valtaavat rakennuksia, mutta niillä ei ole aseita. Vallatut rakennukset voi myydä, niin saa kivasti nappulaa. GDI:n yksiköistä suorastaan ra-

kastuin kommandoihin. Tämä syljeksivä, naureskeleva ja "tein sen vasemmalla kädelläni" -kommentteja viljelevä veijari tappaa kilometrin päästä kertalaukauksella.

Kevyemmästä moottoroidusta päästä löytyvät tutut jeepit ja moottoripyörät, varsinainen uutuus on panssaroitu miehistönkuljetusvaunu, joka on GDI:n yksityisomaisuutta. Siihen saa lastattua viisi miestä pikakuljetusta varten. Käsittämättömästä syystä Nodin M2-F Bradleytä väitetään C&C:ssä kevyeksi tankiksi, eikä sillä voi kuljettaa miehiä, vaikka oikeasti Bradley on nimenomaan miehistönkuljetusvaunu.

GDI:n kahta kunnon tankkia, eli M1-A1 Abramsia ja X-66 Mammothia, vastaan Nodin panssarileluilla ei ole juuri senssejä. Näkymätön stealth-tankki ja liekinheitintankki ovat kumpikin spesiaalileluja.

Kun kantomatkaa tarvitaan, puhutaan MRLS-ohjuspattereista ja Chaparal IT-järjestelmän näköisestä, mutta palo-ohjuksia ampuvasta vehkeestä. Ohjustankkien miinuksena on se, että ne osuvat vähän minne sattuu. Nodille ei ole ohjusvehkeitäkään annettu, vaan sen on tyytyminen M-110:n näköiseen liikuteltavaan tykistöön, joka on tarkka ja jonka kantomatka on pelin pisin.

Kun Nodin SAM-patterit on puhdistettu, voi GDI käyttää ilmaiskua, jolla voi tilata nipun A-10 Warthogeja napalmia tiputtamaan. Vielä käyttökelpoisempi on Orca-taisteluhelikopteri, joka ei ilmeisesti edes näy tutkalla. Jostain syystä, toivottavasti betan bugisuudesta johtuen, SAMitkaan eivät noteeraa niitä. Nodilla ei manuskan mukaan pitäisi olla mitään vastaavaa, mutta yhdessä tehtävässä näkyy ilmiselvä Apache.

Muitakin yksiköitä pitäisi löytymän, mutta niiden olemassaoloa en pystynyt beta-versiosta todentamaan.

Se sujuu sittenkin

Käyttöliittymä on täysin hiirivetoinen, ja yksiköiden liikuttamista ei voi ainakaan vaikeana pitää: valitse yksikkö, ja napauta maastoon. Jos sinne voi liikkua, sinne liikutaan. Napauta vihollisyksikköä, ja sen kimppuun käydään. Joukkoja voi myös liikuttaa ryhmänä, ja ryhmät saa poimittua joko "lassolla" tai valitsemalla shiftiä pohjassa pitämällä, mitä manuaali ei kerro.

Grafiikka on erinomaista, mikä ei oikeastaan ole yllätys, sillä Westwood on aina osannut duuninsa. Kuvat eivät tee oikeutta pehmeästi animoiduille pikkuspriteille ja leegiolle pikku yksityiskohtia, esimerkiksi yksinjätettyjen sotilaiden punnerrusharjoituksille, aseen puhdistamisille ja muille vastaaville.

Insinöörit voivat tietysti valittaa siitä, ettei SVGA-grafiikkaa tueta, mutta itse en voisi vähempää välittää: hinta moisesta kun nykyään tuntuu olevan iso swappifile, joka tekee pelaamisesta odottelua. Välianimaatioista näkee, miten videokuvaa ja renderointisoftia kuuluu oikeasti käyttää.

Ääniefektit kirvoittavat taas spontaaneja suosionosoituksia. GDI:n vartiotornien konekivääriääni on paras kuulemani, se nimittäin todella kuulostaa viikatemiehen niittokoneelta. Muutenkin efektit varmasti aiheuttavat pelkoa ja hämmennystä naapureiden keskuudessa: kenen kanssa se oikein illat sotii? Westwood on yksi niitä harvoja pelintekijöitä, joka ymmärtää äänen merkityksen peleissä.

Musiikki revitään CD:ltä (Digital Streaming -tekniikalla, jos se jotain jollekin kertoo). Kappaleet ovat vaihtelevia ja niitä on tarpeeksi paljon, jotta teknohumppaakin vierastava löytää korvanruokaa.

Kaikki pelaa

Ainakin tämä versio kärsii tämäntyyppisten pelien helmasynnistä: tekoäly ei edelleenkään ole mikään uhka. Huhujen mukaan C&C:n uusimmat myöhästelyt johtuvat juuri tekoälyn virittelystä.

Jos Warcraft oli vahvoilla Dyyni-kloonikilpailussa, niin Command & Conquer ja Dune II ovat kuin Michael ja LaToya: ulkoinen perusrakenne on liki identtinen, mutta yksi suuri ero löytyy. Ja se on C&C:n tuki niin modeemi-, kaapeli- kuin neljän hengen verkkopelillekin. Jos ihmispelaajia on vähemmän kuin neljä, tyhjät paikat saa täytettyä tiekokonepelaajilla. Monen pelaajan peli vaatii kaikilta pelaajilta vähintään 486/66/8 Mt -luokan laitteet.

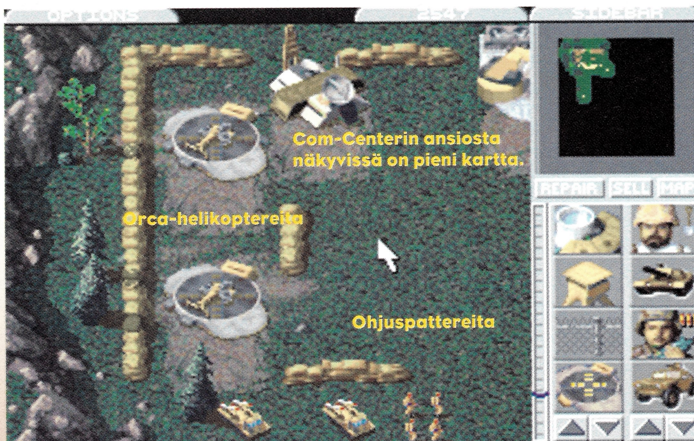
Nasta peli

Pisteitä en tämän version pohjalta jakele. GDI-porukan viimeinen tehtävä ei suostunut toimimaan, ja Nodin tehtävät pysähtyivät neljänteen. Nod-puoli tuntui muutenkin siltä, ettei se toimi kuin osittain. Pisteet sitten ensi numerossa arvostelupäivityksen kera.

Betaversiokin tekee kuitenkin harvinaisen selväksi, että vaikka Command & Conqueria on ikuisuus odotettu, on se sen arvoinenkin. Ja mikäli myyntiversio on vielä merkittävästi parempi, loppu onkin toivottavasti historiaa.

Nnirvi

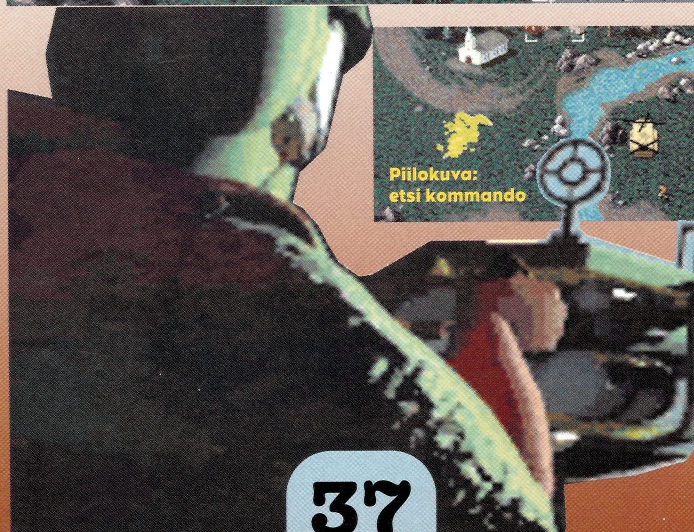

Eat flaming death, Noddies!



Com-Centerin ansiosta näkyvissä on pieni kartta.

Orca-helikoptereita

Ohjuspattereita


Piilokuva: etsi kommando

Hyvää

- Grafiikka.
- Efektit.
- Musiikki.
- Pelattavuus.
- Vihdoinkin multiplayer.

Huonoa

- AI:ssa ei kehumista.

Enemmän kuin vähäisistä Dune-aineksista huolimatta klassikkoehdokas.

Strategiapeli

EI

Terminal Velocity

Terminal Reality Inc/U.S. Gold
PC (levyke ja romppu)
Versio: 1.2 (CD)
Minimi: 486/8 Mt (4 Mt:llä peli "toimii")
Suositus: 486/66MHz (mielellään Pentium), 8 Mt (16 Mt yksityiskohtaisimmalla grafiikalla), äänikortti, VLB
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), PAS (8/16), GUS, Aria
Ohjaus: J, H, N, Gravis GamePad, tukee neljää nappia
Kiintolevy: CD-versio 40 Mt, korppuversio 24 Mt
Kaksinpeli: Verkko ja modeemi
Muuta: Shareware-versiossa pelialueiden määrää on karsittu.
Testattu: 486/50 8 Mt, ISA, GUS, SB, CD-ROM (600 kt/s)

Salama kirkkaalta taivaalta



Vuonna 2704 vanha kunnon Terra johtaa galaksinosamme älykkäiden rotujen klubia. Rauha vallitsee, ja puolustustehtävät on annettu tietokoneiden hoidettavaksi.

Jatkon jo arvaattekin: eräänä syksyisenä päivänä kaikilta liiton muilta planeetoilta peräisin olevat valtavat avaruuslaivastot hyökkäävät maahan puolustusjärjestelmät hallintaansa ottaneen tietokoneen avustamana.



Viholliskoneita pyörii kimpussa liiankin kanssa, mutta niiden tarjoama vastus on nollan luokkaa.



Tunnelit ovat pelin köyhintä antia.

Sekarotuinen yksilö

Terminal Velocity ei liiemmin omaperäisyydellä hehkuttele. Pelaajalle annetaan alus alle ja käsky kuuluu: vihollisen sotakalusto ja sitä komentava mielipuolinen tietokone on tuhottava.

Pelaaja heitetään pintakuvioidun polygonimaiseman ilmatilaan, jossa on vain lennettävä navigointipisteestä toiseen ja tuhottava maassa jököttävää tai ilmassa pörräävää viholliskalustoa mielihalujensa mukaan. Kun kaikki pääkohteet on tuhottu ja vaadittu reitti lennetty läpi, etsitään maahan upotettu sininen laite, joka sinkoaa avaruushävittäjän seuraavaan tehtävään.

Toiminta ei kuitenkaan rajoitu ihan tähän: välillä käväistään maan alla tunneleissa tuhoamassa isompia vihollisia tai keräämässä lisävarusteita alukseen. Siirtyminen luolastoista maastoon ja takaisin ei tapahdu sujuvan pehmeästi, vaan peli pysähtyy hetkeksi lataamaan. Lisäksi tunneleissa lennettäessä ei voi kääntyä takaisin tulosuuntaan. Tunneliosuudet ovat tylsiä ja turhia, ja peli olisi parempi ilman niitä.

Terminal Velocity on lyhykäisesti yhdistelmä Epiciä, Magic Carpetia, Descentiä ja Starglider kakkosta.

Standardikamaa

Yhdellä pelialueella lennetään aina kolme tehtävää ja kolmannen retken lopussa odottaa loppuhirviö. En pitänyt näistä lopputaisteluista, sillä niissä huomasi liian usein olevansa jumissa suljetussa huoneessa, jonka keskellä oleva kestopahis ampui megatykillä sarjaa kohti. Koska TV-202-hävittäjä ei liiku sivuittain (eikä alusta saa edes pysäytettyä), kääntyminen tähtäämään ja tulittamaan tuotti aina paljon rypistynyttä peltiä.

Grafiikan teema vaihtelee alueittain. On kaunista vuoristoa, metallipintaisia avaruusaluksia, kuumaisemaa ja laavaa, vain osan mainitakseni. Peli oli ohi yhdeksän alueen jälkeen, vaikka ohjekirjasen selaus antoi planeettojen määräksi yksitoista. Jossain on (todennäköisesti) siis piilotettuna kaksi planeettaa. Pelin voi aloittaa kolmesta eri kohdasta, eli lopputaisteluun päästäkseen ei tarvitse pelata koko peliä läpi. Vaikeustasoja on neljä, mutta helpoimmallakin tasolla sai pyyhkiä hikikarpaloita otsaltaan loppupuolen planeetoilla.

Aseita on seitsemän, ja niiden suunnittelussa on alitettu rima reippaasti. Tuhon työvälineet koostuvat kolmesta tylsästä tykistä, kolmesta tylsästä ohjuksesta sekä yhdestä tylsästä täystuhopommista. Tykkejä saa vahvistettua poimimalla maastosta bonusesineitä. Muut bonukset ovat normaalia kamaa: suojia, näkymättömyyttä, hetkellistä haavoittumattomuutta, gasoa jälkipolttimeen et cetera.

Skeed pills

Jälkipoltin on kiva keksintö, koska lisäpotkua pyrstön alle kaipaa vähän väliä. Aluksen saa vauhditettua huimaan menoon, ja grafiikka näyttää upealta lennettäessä turbonopeutta vuorenhuippuja viistäen. Jotkin kentät ovat vain kujanjuoksuja vihollistäyteisissä kanjoneissa, eikä tuleen saa jäädä makaamaan. Jos ei metsästä pisteitä, voi nämä kentät selvittää varsin vähäisellä tulitusnapin hieromisella.

Maalien etsimistä helpottamaan aluksen muuten huonoon mittaristoon on lisätty kaksi tutkaa. Lyhyenmatkan tutka näyttää tarkasti vihollisten sijainnit, ja pitkänmatkan tutka toimii kuten

muinaismuistossa nimeltä Backlash: asetähtäimen ympärille ilmestyy joukko pisteitä, joiden väri kertoo kohteen tyypin. Tutkista näkee myös, onko kohde oman aluksen ylä- vai alapuolella. Navigointipisteet löytää helposti pikkututkan "kompassin" avulla.

Pientä köhimistä

Terminal Velocity on nimensä mukaisesti nopea. Pelaaminen sujui ongelmitta ISA-väyläisellä 486/50-koneella. Vertailun vuoksi mainittakoon, että samalla koneella esmes Magic Carpet köhii pahasti. (Tell me...–nn)

Paketin väite pelin toimivuudesta neljämegaisissa koneissa on vähintäänkin outo, sillä 8 megaakaan ei riittänyt pitkälle. Yksityiskohtaisemman grafiikan käyttöyritys toi ruudulle ilmoituksen, jossa kehotettiin kipaisemaan kaupasta 4 megaa lisää, ja kaikilla mausteilla muistia olisi syytä olla 16 megaa. Tämä on jo liioittelua, vastahan totuttiin siihen, että pelit vaativat konehuoneesta löytyvän oktetin megoja.

Tekniikkapuoli kömmähteli. SVGA-tila ei toiminut, eikä mistään pelin dokumentaation seasta löytynyt vihjettä siitä, mikä mätti. GUS-tuki on vain mainoskikka, sillä se vaatii UltraMID-ajurin lataamisen ennen pelin käynnistämistä. Tämän jälkeen saa kuullakseen sarjan rutinoita ja napsahteluja. Sivuvaikutuksena pelin päivitysnopeus putosi koneessani noin kymmenesosaan normaalista. Pelaaminen oli kuin diakuvasarjan katselua, mutta kärsimys päättyi nopeasti kaatumiseen.



Sound Blasterilla peli toimi ok, mutta äänet eivät normaalilla monoblasulla todellakaan vakuuttaneet kirkkaudellaan. Jälkipolttimen ytyefekti on mainio, muut äänet taas normaaleja mun... öh, ponnettomia poksahduksia. Musiikki on huonoa ja kappaleet poikkeuksetta lyhyitä toistuvia pätkiä. "Ammattitason soundtrack", todella.

Päiväperhonen

Verkkopeli mahdollistaa kahdeksan pelaajan yhtäaikaisen sotimisen, ja normaali kahden koneen sarjaporttipelikin toimii. Verkkopelissä voi pelata joko kaikki kaikkia vastaan -taistelua tai joukkuepeliä. Peleissä on käytössä tuttu omien pilkkasamplejen soitto vastustajien koneilla. Toimituksessa verkkopeliä testasivat herrat Laaksonen ja Nirvi, joiden mielestä se oli tylsää. Taistelu oli tiukkaa kaartelua, ja vastustajaa sai tulittaa kiljoona kertaa.

Pelistä on saatavilla sekä korppu- että CD-versiot. CD-ROM-versiossa ei ole muuta CD-spesifiä kuin noin 70 megaa tylsiä, rumasti rasteroituja animaatioita. Kyseisiä animaatioita lukuunottamatta koko peli installoituu kiintolevylle. Miksiköhän, pelissä kun ei ole edes CD-taustamusiikkia...

Terminal Velocity on reipasta luukutusta alusta loppuun, mutta aseet ovat liian mielikuvituksettomia, eikä pelistä löydä siivilälläkään nopean grafiikan lisäksi mitään "osta minut" -piirrettä. Kylki edellä liikkuminen parantaisi epärealistisuudestaan huolimatta pelattavuutta huomattavasti. Nyt ainoa tapa tuhota vihollinen on ajaa suoraan päin hit me -lippua heilutellen.

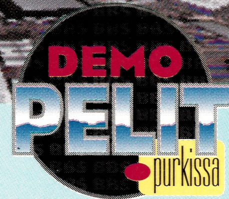
Terminal Velocity unohtui kuolettavan nopeasti pölyttymään. Shareware-versio ja päivitykset aina 1.3:een asti löytyvät Pelit-BBS:stä.

Kimmo Veijalainen





Matkalla teknologian jumalan temppeliin.





Tehtävä suoritettu.

Tie tunneliin käy hirmuliskon vatsan kautta.



Pilvikerros kätkee alleen tulihelvetin.



Tämä ei ole kuolontähti, vaikka siltä näyttääkin.

Hyvää

- Nopea grafiikka.
- Verkko- ja modeemipelit.

Huonoa

- Liian tavanomainen aseistus.
- Muutamissa kentissä lyhyt näkyvyysalue häiritsee.
- Laitteistovaatimukset SVGA-tilassa ovat mielettömät.
- CD-versio vie liikaa kiintolevytilaa.
- Ei CD-taustamusiikkia.
- GUS-tuki ei toimi.

Itseään toistavaa toimintaa kauniissa ympäristössä.

Ampumapeli

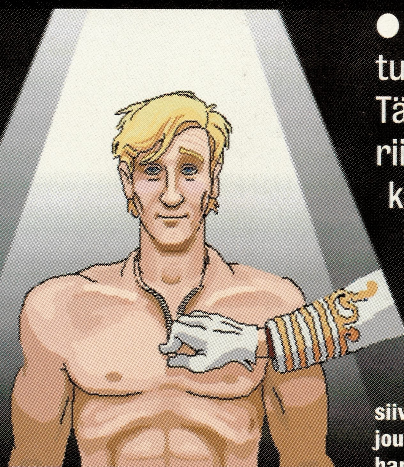
80

Space Quest 6: The Spinal Frontier

Sierra
PC CD-ROM
Versio: 1.00
Minimi: 486/33, 8 Mt
Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat kortit (Midi ja sample), Dos-puolella Sound Blaster ja Roland
Kiintolevy: 1 Mt tai 45 Mt asennuksesta riippuen
Muuta: Samalla rompulla sekä Windows- että Dos-versiot
Testattu: Pentium/100, 16 Mt, PCI-Stealth 64 VRAM Video 2 Mt ja Pentium/75, 16 Mt, PCI-Stealth 64 DRAM 2 Mt

Moppia ikä kaikki

●● Rogerilla ei mene hyvin. Edellisessä pelissä tuli törttöiltyä rankemman päälle ja siitähän ei Tähtilaivasto tykkää. Niinpä sankariltamme riisutaan niin arvomerkit, univormu kuin kapteenin arvokin. Roskankeruualus Eurekan pelastuksen ansiosta häntä ei kuitenkaan potkita pois laivastosta, vaan alennetaan toisen luokan siivoojaksi Deepship 86:lle.



Rogeria pääsee käskyttämään tämän siirtyessä planeetan pinnalle ilmaloman viettoon. Tosin Roger siirretään osittain asfaltin sisään, hakulaite jää ylös ja harmia aiheuttaa myös kaksi naista. Kumpikin himoitsee Rogerin ruumista: toinen toimivana, toinen kylmänä ja kankeana. Syynä ei ole mikään kostonhimo, vaan se, että vanha nainen haluaa siirtää tietoisuutensa Rogerin ruumiiseen. Raukalta kun alkaa elämä kääntyä iltaa kohden.

Nuorempi ynnä kauniimpi naisista on nimeltään yliluutnantti Stellar Santiago. Tyttö on rakastunut Rogeriin ja vaikka aluksi herra Wilco haahuilee puritaanisesti edellisen osan Beatricen perään, on pyy pivossa aina kymmentä oksalla olevaa parempi. Eli pientä sydämenläpätystä on havaittavissa myös Rogerin taholta.

Romanssiin tulee paha särö siinä vaiheessa, kun mainittu vanha nainen yrittää kaapata Rogerin. Stellar pelastaa kuitenkin miehen, mutta joutuu itse sijaisruumiiksi ja Roger vuorostaan joutuu pelastushommiin. Deepshipin kapteeni ei kuitenkaan myönnä pelastuslomaa 2.lk. siiv. Wilcolle, joten sankarimme joutuu jälleen tekemisiin YlPalvOn harmaan puolen kanssa.

Ja niin jatkuu seikkailu tuossa käymättömistä korpimaista viimeisimmässä. Makrokosmoksessa haahuilun lisäksi Roger pääsee astumaan myös kyberavaruuteen, tiedon valtatielle. Loppuhuipennus tapahtuu Stellarin sisuksissa, suoraan Innerspacen (Pieni suuri seikkailu) tyyliin.

Rohkeaa Sierraa

Onpas Sierra nyt rohkea: The Spinal Frontierissa juodaan viinaa ja sanotaan shit. Huumoripuoli viljelee vitsejä muistakin aiheista kuin klassisista Star Trekistä ja Star Warsista, joita niitäkään ei kyllä unohdeta.

Huumoria edustakoot sellaiset pläjäykset kuin Terminatoria metsästävä Blade Runner, oudon niskaotteeen hallitsevat vulgaarit, juopot pelinsuunnittelijat sekä Windowsille irvailu. Lisäksi kiusataan vanhoja naisia, irvistellään Tiedon valtatielle ja seikkaillessa tytön sisuksissa löytyy niin sappikiviä, veritulppia, lapamatoja kuin erinäisiä lääkepillereitäkin.

Erikoismaininnan ansaitsee Stooge Fighter III -videopeli, joka on niin rankkaa Mortal Kombat -ivaa, että huulille hekottelee vielä pitkään. Varsinainen jymypaukku pelleilypelissä on mahtipontinen kuuluttajaääni ja tietysti se huijauskoodi (näpyttele alkuruudussa ABBACACA).

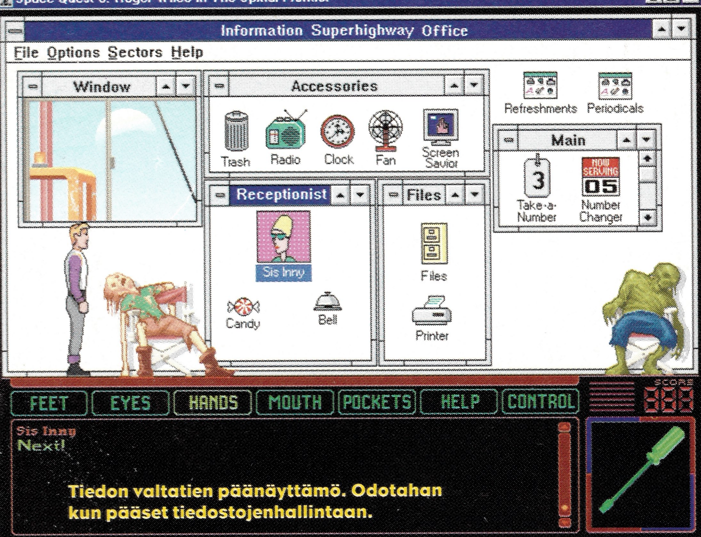
Space Quest 6:n huumori on ylipäätään hauskaa, kunhan siihen ei suhtaudu "no niin, naurata minua!" -asenteella. Vapaalle vaihto kuuluu huumorista nauttimisen edellytyksiin.

Tyhmä juontaja

Kun kerran kyseessä on romppupeli, puhetta riittää, ja henkilöiden äänet ovat yleisesti ottaen hyvin onnistuneita. Ainoa suurempi virhe audiopuolella on juontaja: herran puheen mahtipontisuus menee turhan överiksi ja karsii peli-iloa. Saahan puheet tietysti keskeytettyä hiiren napilla ja halutessaan voi turvautua pelkkään tekstiin, mutta silloin menettää paljon Ro-

Kyberavaruudessa kukaan ei kuule huutoasi. Kyltin edestä löytää muuten ruuvimeisselin.

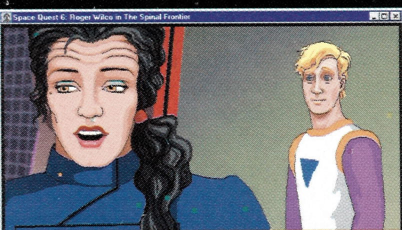




Tiedon valtatien päänäyttämö. Odotahan kun pääset tiedostojenhallintaan.

Of my friend I can say only say this: Of all the soles I have encountered in my cleaning, hers were the most scu... SCUFF-RESISTANT!

Roger itse.



Yliluutnantti Stellar Santiago on menettänyt sydämensä Rogerille, mutta sankarimme lempi leiskuu yhä edellisen osan Beatricelle. Joskus näinkin päin.

gerin ja muiden henkilöiden mainiosta ääninäyttelemisestä. Taustamusiikki on Sierran yleisen laadun mukaan erinomaista.

Space Quest 6:ssa ei ole tyydytty King's Quest VII:n yhteen kursoriin. Peliä pelataan vanhanaikaisemmalla, aikalailla standardi-Sierra-pelin käyttöliittymällä. Kuvaruudun alaosassa on nappularivi, josta valitaan joku viidestä toimintakursorista tai jokin mukana kannettavista esineistä. Loppuosan täyttää ruutu, jonne puheen saa halutessaan myös tekstinä. Käyttöliittymä on yksinkertainen ja erittäin sierramainen, suurempia ongelmia ei vastaan systeemin käytössä tule.

Suurempi miinus on kopiosuojaukset. Niitä tuli vastaan kaksi kappaletta, toinen kutsuntalaitteen kokoamisessa ja toinen avaruussukkulan käynnistyksen yhteydessä, mikä on tyhmää. Romppua ei pahemmin vielä nykyisillä laitteilla ihan joka poika kopioi.

Dos-versio bugittaa

Luulin jo, että Sierra oli siirtynyt kokonaan Dos-peleistä Windowsiin, mutta yllätyksekseni Space Quest 6 toimii molemmissa. Dos-versiossa oli ainakin minulla ongelmia äänen kanssa ja peli takkuili muutenkin.

Windows-versiosta en löytänyt muuta valittamista kuin turhan pienen pelialueen, mikä sekin on konekohtaista. Peli pyörii 640x480-ikkunassa ja tarkalla (1024x768) näyttötilalla joutuu joko pienentämään resoluutiota tai tihrustamaan ruutua lähempää, 800x600-tilassa koko riittää.

Space Quest 6 tukee Windows 95:n automaattikäynnistys-ominaisuutta, eli käytännössä romppu heitetään asemaan, ovi suljetaan ja Windows kysyy "Haluatko pelata?". Kun vielä moniajelin pelin aikana, oli päiväni täydellinen.

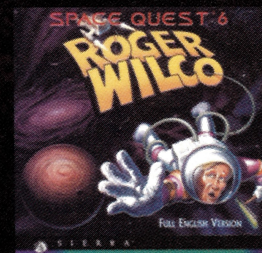
Kiva peli

Space Quest 6 on pääosin hyvin onnistunut peli. Vaikeustaso on sopivan haastava eikä typeriä, keinotekoisia pelinpidennysongelmia ole lipsunut mukaan. Pelin pituuskin on juuri sopiva: ei liian pitkä, eikä harmittavan lyhyt.

Luonnollisesti kaikki riippuu siitä, kuinka hyvin Space Questin edustama huumori uppoaa. Vaikka poliittisesti korrektin huumorin raja ylitetään monesti, pysytään härskiyksissä silti vielä hyvän maun rajoissa. Minua SQ6 nauratti, mutta vitsejä olisi voinut viljellä vieläkin enemmän.

Miinuksia peli saa muutamasta typerästä ongelmasta ja erittäin ärsyttävästä juontajasta. Vitsejä olisi voinut todellakin olla vielä rutkasti enemmän, mutta jo nytkin Space Quest 6: The Spinal Frontier on hauska ja pelattava seikkailupeli.

Ossi Mäntylahti



Hyvää

- Hauska.
- Toimiva sovellus.
- Paljon puhetta.

Huonoa

- Tylsä juontaja.
- Kopiosuojaus romppupelissä.
- Ei ihan niin hauska kuin olisin toivonut.

Maittava ja onnistunut peli, jonka parissa viihtyy. Huumoria olisi voinut viljellä vieläkin enemmän.

Seikkailu

88

The Last Dynasty

Coktel Vision/Sierra
PC Windows, CD-ROM
Versio: 1.00
Minimi: 486/33, 8 Mt (käytännössä VLB-väylä)
Äänituki: Kaikki Windows-yhtensopivat kortit (midi ja sample)
Kiintolevy: 3,7 Mt
Testattu: Pentium/100 MHz, 16 Mt, PCI-Stealth 64 VRAM Video 2 Mt

Bumerangi



Mel, pelin sankari.

Räjähdykset tärisyttävät desibelimittaria ihan kiitettävästi.

● ● The Last Dynasty on Sierran ja Coktel Visionin yhteistyön uusin helmi: Wing Commanderin tyylinen avaruuslentosimu, jota juonittaa scifisaippuaooppera ja maustaa seikkailupeliosuus.

Minulle ei ole koskaan selvinnyt, miksi Sierra osti ranskalaisen Coktelin. Avaruusooppera Viimo Dynastian jälkeen ihmettelen entistä enemmän.

Juonellisesti The Last Dynasty on suoraviivainen. Jotkut tehtävät voi suorittaa vapaassa järjestyksessä hieman Strike Commanderin tapaan, mutta ylipäätään juoni etenee suoran kaavan mukaan. Jotta polveilevan juonen seuraamisessa pääsisi eteenpäin, on elokuvanpätkien välillä lennettävä taistelutehtävä avaruudessa. Tehtävissä tulee onnistua täydellisesti tai Game Over on kylmä tosiasia, minkäänlaista "puolittain onnistumista" ei hyväksytä. Onneksi tehtäviä saa sentään yrittää niin monta kertaa kuin vain intoa riittää.

Henkilökohtaiset odotukseni olivat Last Dynastyn demon jälkeen hyvin korkealla. Vaikka tiettyjen tahojen mielestä Last Dynasty muistutti Wayne's Worldia avaruudessa, odotin Sierralta laatupeliä. Sitä aina unohtaa, ettei Coktel ole Sierra.

Juoni vailla vertaa

Pelin ensimmäisellä minuutilla sankari, tavallinen parikymppinen poikamies, saa selville olevansa oikeasti intergalaktisen suurvallan keisarin poika, joka kantaa "Äärimmäisen tiedon" salaisuutta. Samalla elokuvaminuutilla sankari lähtee suorittamaan itsemurhatehtävää, isäpapan tietysti yritellessä estellä.

Ilman hengähdystaukoa sankarimme ehtii tavata vastanäyttelijättärensä ja vieläpä vikitellä tämän oman joukkueensa puolelle. Mutta tyttöpä ei suostu ennen kuin hänen soturinsa on vapautettu vankisatelliitista. Vapautuksen jälkeen saadaan selville pääpahan kloonanneen sankaristamme ilkeän kopion ja niin edelleen.

Uusia, yhä hämmästyttävämpiä juonenkäänteitä tipahtelee vastaan kuin konekiväärin suusta. Aina edellisen ongelman ratkettua ladataan seuraava probleema ja se selvitetään hetkessä mitä mielikuvituksellisimmalla ja naiivimmalla juonenkäänteellä. Surkuhupaisuudessaan juoni todellakin muistuttaa Wayne's Worldia. Valitettavasti vain käsikirjoittaja ei ole älynnyt heittää hommaa kokonaan lekkeripeliksi.

Lekkeripeliksi puolestaan menee pelin äänipuoli ja valehtelematta nauroin ensimmäisellä pelikerralla katketakseni kun kuuntelin pelin elokuvapuolen repliikkejä. Huhujen mukaan peli on alun perin tehty ranskaksi ja jälkiäänitetty sitten englanniksi. Sankarpoppoo Mel ja Dok päästelevät suustaan niin hulppean ylinäyteltyä tekstiä, että Peteliuskin jää toiseksi. Lähes Melin ja Dokin tasoon yltävät pahojen jätkien päällikköt. Ainoastaan imelän seksikäs Melissa-tietokoneen ääni onnistuu luomaan tunnelmaa.

Ei silmukoita

Avaruuslentelyltään peli on lähes suora Wing Commanderin kloonі. Pelaaja istutetaan nuolihävittäjän ohjaamoon ja tehtävänä on räimiä kaikki viholliset parempaan maailmaan. Eri tehtävätyyppejä löytyy aina isojen aluksien posauttamisesta oman saattueen suojelemiseen.

Lentäminen onnistuu joko hiiren tai ilotikun voimin, ja jyrsijä kelpaa ohjaussauvan korvikkeeksi varsin mainiosti. Ykkösnapilla ammutaan ja liikkeillä ohjataan alusta. Hieman epäloogisesti kakkosnapilla ei ammuta ohjuksia tai muuta järeämpää kalustoa.

Aseistuksena Nuolihävittäjässä on kevyen luokan laserkanuuna, joka ampuu suoraan sinne minne nenä näyttää. Wing Commanderista tuttuja automaattitähtäyslaitteita ei ole sentään kehdattu kopioida. Raskaampaa kalustoa edustavat ohjukset, jotka toimivat standardikaavan mukaan – lukitus & laukaisu tarpeeksi lähellä vihollista ja paha jätkä imee tyhjiötä. Alukseen saa ohjekirjan mukaan vielä muitakin aseita, mutta niitä ei tullut vastaan koepeliaikana.

Taisteluja on yritetty lieventää tiukan toiminnan sijasta enemmän elokuvamaisiksi kohtauksiksi. Pelaajan tuhotessa merkittäviä kohteita tai suorittaessa taitavia lentoliikkeitä, äityy peli näyttämään vängän animaatiopätkän tapahtuneesta. Muutenkin videopätkiä esitetään lentelyn kuluessa hyvin runsain mitoin. Kun jotain merkittävää tapahtuu, zuumataan Melissa-tietokoneen hehkeisiin virtuaalihuuliin, tai äimistellään voimakaksikon henkevää vuoropuhelua.

Mikäli pelaaja on aivan alakynnessä, tietokone armahtaa ja suorittaa massiivisen hämäysliikkeen, jonka jälkeen pelaaja huomaa olevansa lähimmän vihollisaluksen kuutosessa. Sitten vain kanuunat laulamaan ja vihollisia on yksi vähemmän.

Avaruudessa ei muutamaa poikkeusta lukuunottamatta tarvitse lentää yksin. Taisteluihin osallistuu tavallisesti kourallinen omia aluksia ja saman verran vihollisia. Omat joukot pudottelevat vihollisia hyvin tehokkaan tuntuisesti, mutta Wing Commanderin tai TIE Fighterin tyylistä joukkuehenkeä ei pääse missään vaiheessa syntymään. Osasyy tähän on radioliikenteen puute.

Vaikka välianimaatioissa Nuolihävittäjä tekee mitä ihmeelli-

sempiä manöövereitä, ei samanlaisia saa aikaan tosipelissä sitten kirveelläkään. Silmukat ja muut voi unohtaa kaikessa rauhassa – alus kääntyy kuin raskaassa lastissa oleva pommittaja. Ja takaampumosta tai kunnon panssaroinnista voi vain unelmoida.

Muutenkin avaruuslentely on todella tökeröä: kolmiulotteisuuden tunnelmaa ei pääse syntymään yhdenkään taistelun aikana, eikä standardivälianimaatioissa ole tarpeeksi vaihtelevuutta mielenkiinnon ylläpitämiseksi.

Liukuhihnaseikkailua

Kolmasosa pelistä kuluu seikkailun parissa. Valitettavasti. Pelin kahdesta rompusta toinen on uhrattu seikkailuosuudelle, joka pitää suorittaa yhdessä pötkössä. Tämän jälkeen lennellään taasen Nuolihävittäjällä vihollisia vastaan ensimmäinen romppu loppuun. Jos pelin jakaminen selkeästi kahteen eri osaan on huono ratkaisu, lopullinen naula systeemin arkkuun tulee seikkailupeliosuuksista.

Seikkaileminen tapahtuu osoittamalla jotain ruudulla näkyvää aktivointikohtaa. Mikäli kyseessä on suunta, liukuu näkymä nätisti siihen suuntaan ennalta määrätyn matkan. Mikäli taasen kyseessä on esine, voi siihen yrittää käyttää jotain mukana raahattavasta esineestä.

Jokainen pelaajan seikkailupelitilassa tekemä toiminto esitetään hienon näköisenä animaationa. Jos sankarit liikkuvat johonkin, liukuu näkymä yhtä lailla. Jos taasen he onnistuvat saamaan jotain aikaan, esitetään se yhtä lailla animaationa. Systeemi on h~~elvetin tylsä, rajoittunut ja turhauttava. Vuosien takaiset laserkiekkopelitkin olivat jännittävämpiä – niissä sentään pystyi opettelemaan voittoreitin ulkoa muutaman tunnin peluulla.

WinG jyrää

Tekniseltä toteutukseltaan Last Dynasty aukaisee varmasti monien suita. Peli on nimittäin hämmästyttävän nopea kun muistaa, että alla on jo itsessään tehoa syövä Windows. Avaruustaisteluissa alukset sujahtelevat sinne tänne suorastaan levottoman nopeasti ja välianimaatioiden näyttäminen ei hidasta peliä lainkaan.

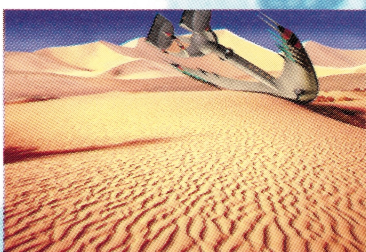
Toimintaosuuksien ääni- ja efektipuoli on myös kunnossa. Räjähdykset järisyttävät desibelimittaria ihan kiitettävästi ja vihollisaluksen koukkaus suoraan nenän edestä kuuluu jännästi sterona.



Avaruudessa lentely on vain näennäisesti kolmiulotteista.



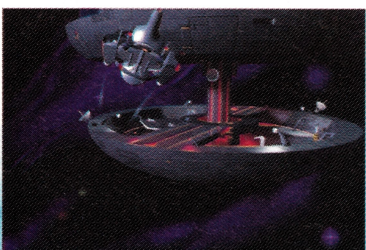
Vanice - tuittupäinen ruskeaverikkö.



Siipirikko nuolihävittäjä.



Pelin seikkailuosuus on tylsää liukuhihnavaeltelua.



Vuorossa kapinallisten vapautusoperaatio. Älä tuhoa satelliittia liian aikaisin!



Tekniikka pelaa, peli ei

Idealtaan Last Dynasty vaikuttaa todelliselta unelmien täyttymiseltä: toimivaa avaruustaistelua yhdistettynä perinteiseen seikkailupeliin. Totuus paljastuu kuitenkin valitettavan erilaiseksi.

Pelin pääosuus, avaruustaistelu, on tylsää ympäriinsä pyörimistä puuduttavien aseiden saattelemana. Vihollisilla ei tunnu olevan sen suurempaa taktiikkaa, ja lentoa pätkivät ärsyttävästi erilaiset täysin turhat renderoidut animaatiot. Eniten lentämisessä kuitenkin ihmetytti se, ettei pelin fysiikan lakien mukaan pelaaja voi tehdä lainkaan silmukoita. Ainoa keino saada takana keikkuva vihollinen tähtäimeen on kaartaminen oikealla tai vasemmalle.

Seikkailuosuus paljastuu lobotomisen puuduttavaksi Dragon Lore -mukaelmaksi. Ainoa, mitä pelaaja tuntuu voivan tehdä, on valita liikesuunta ja katsella animaation siirtävän hänet paikasta toiseen. Totaalisen tylsää, sanon minä. Mielenkiintoa pitää hetken yllä kaunis taustamusiikki, mutta ei pelkkä musa peliä elätä.

Kaiken kauheuden välillä saa nauraa itsensä kipeäksi pelin tahattoman koomisille videoklipeille. Näyttelijät yrittävät olla niin vakavasti otettavia ja luonnollisia, että oikein sääliksi käy. Huonoin näkemäni esitys oli pelin kaljua ja kaljamahaista pahista esittävän näyttelijän hullu huitominen ja karjunta tarinan kertoessa hänen hirmutöistään galaksin tuhoamiseksi.

Last Dynastyn ainoa positiivinen seikka on se, että teknisesti peli on ihailtavan sujuva. Vaikka peli pyöriikin Windowsissa on SVGA-moodissa lentely vikkelää, ja videoklipit eivät pätki tai tahmaa. Bugejakaan en onnistunut löytämään ensimmäistäkään. Pelisuunnittelu vain on päätetty jättää tällä kertaa kokonaan väliin.

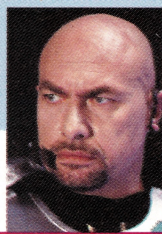
Tapio Salminen

Testattu: Pentium 90, Stealth 64, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 450 kt/s, Windows 3.11

60



Mel in the making.



Pahojen jätkien pääilkiö.

Viimeinen dynastia – toivottavasti

Hyvä esimerkki keskeneräisestä pelisuunnittelusta on se, että ennen avaruustaistelua peli tallennetaan. Ongelma on vain siinä, että peliä ei voi itse nimetä. Jälkeenpäin onkin sitten kiva ihmetellä, jotta mikäköhän näistä tallenteista on se oikea...

The Last Dynasty on loistava osoitus siitä, että kunnon pelin tekemiseen tarvitaan jotain muutakin kuin pelkkää ohjelmoinnin osaamista. Vaikka pelin eri osa-alueiden tekninen toteutus on kunnossa, on pelisuunnittelu unohtunut johonkin, ja lopputulos on karmiva sekasikiö.

Ossi Mäntylahti

Hyvää

- Pelin tekninen toteutus on huippuluokkaa.
- Nopeat taistelut ja välianimaatiot.
- Sexy tietokone.

Huonoa

- Näyttelijät vetävät turhan pahasti yli.
- Seikkailupeliosuus on tylsempi kuin vanhat laserpelit.
- Eri osien toisiinsa yhdistäminen epäonnistuu täydellisesti.

Teknisesti erinomainen peli, jonka suunnitteluosasto on vetänyt lonkkaa ohjelmoijien hikoillesssa. Lopputulos on täysin epäkelpo sekasikiö.

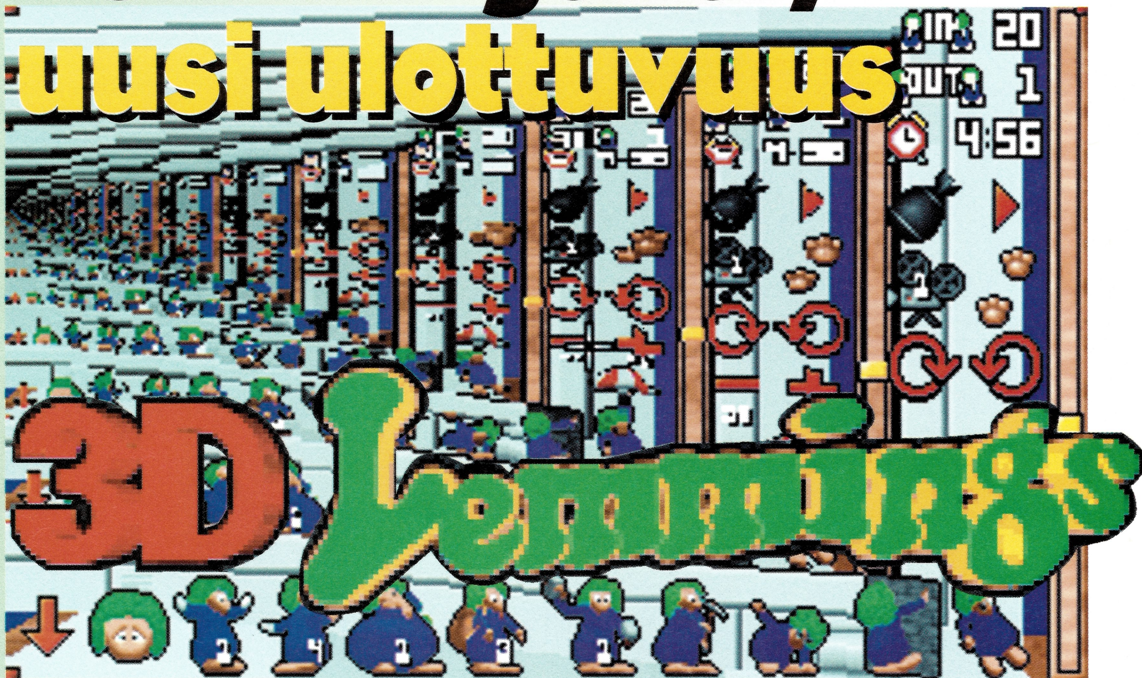
Seikkailulentely

50

3D Lemmings

Clockwork Games/Psygnosis
PC CD-ROM
Versio: lehdistö
Minimi: 4 Mt
Suositus: 486, 8 Mt
Äänituki: Sound Blaster (AWE-32), GUS, Roland (LAPC1, SCC1), General Midi
Ohjaus: N, H, Cyberman
Kiintolevy: noin 4 kt
Testattu: 486/100 8 Mt SBPro VLB-(S)VGA CD-ROMx2

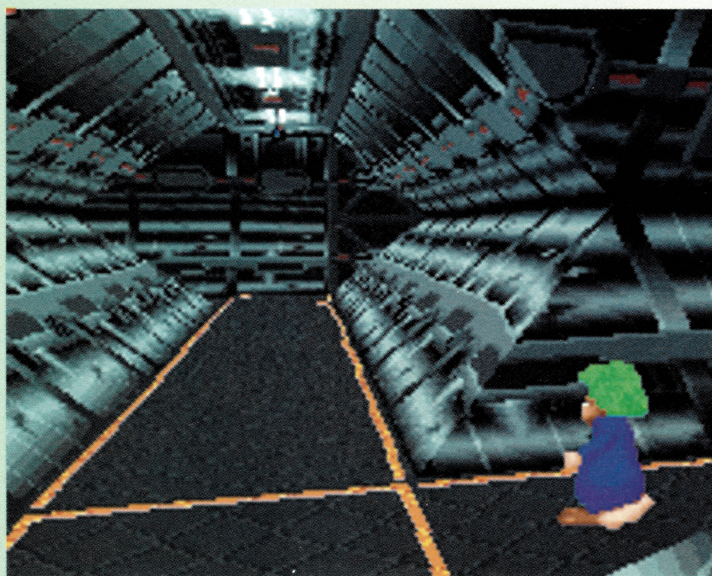
Lemmingskelyn uusi ulottuvuus

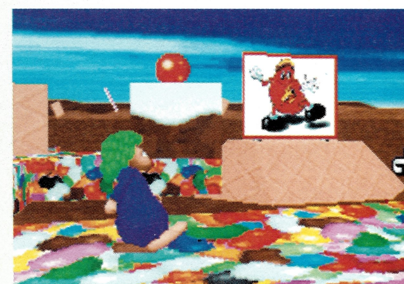


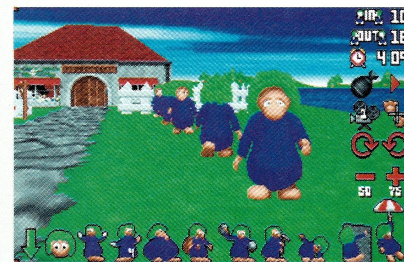
Klassikon versioimisessa kolmiulotteiseksi on omat riskinsä. Clockwork Games ei halunnut uudesta Lemmings-seikkailusta pelkkää kuvallisen kikkailun temmellyskenttää yltiövaikeilla kontrolleilla kuorrutettuna, vaan pelattavan ja nautittavan puzzlepelin. Parin vuoden aherrus on tuottanut tulosta: ytimekkäästi nimetty Lemmings 3D on yksi vuoden parhaita ongelmanratkontoja.

Kolmesta ohjelmoijasta koostuva Clockwork Games päätti aikoinaan tehdä Cubewalkerin, 3D-puzzlepelin Amigalle. Eräässä Psygnosiksen tapaamisista joku keksi ehdottaa kolmiulotteisen Lemmings-pelin tekemistä. Clockwork Gamesin kaverit ilmaisivat oitis halukkuutensa ja pääsivät unelmatehtävän kimppuun: Cubewalker muuttui Lemmings 3D:ksi ja kohdekone Amigasta PC:ksi. (Sonyn ostettua Psygnosiksen oli luonnollista, että peli tehtäisiin samantien Sonyn uudelle Playstation-superkonsolille.)

Lemmingsin teema on entinen, tuttu ja turvallinen. Joukkio kohti tuhoaan marssivia sopuleja on ohjattava turvaan läpi vaarojen, yli kuilujen, ohi ansojen mitä viheliäisemmin sijoitettuun turvapaikkaan, tuohon myyttiseen "exitiin".









Tietylle sopulille voi antaa tietyn tehtävän ja oikean ominaisuuden valinta oikeassa paikassa vie ongelmanratkontaa eteenpäin. Kyvyt ovat pääosin tuttuja ihkaensimmäisestä Lemmingsistä. Kaivautua voi tosin tällä kertaa ainoastaan suoraan ylös ja sivulle. Uuden ulottuvuuden vuoksi uutena ominaisuutena on suunnanvaihto, jolla sopuli voi liikennepoliisin lailla luovia laumaansa oikeaan suuntaan.

Erikoisuutena tapahtumia voi seurata myös vapaavalintaisen sopulin näkövinkkelistä. Tämä ei ole pelkkä kuvallinen kikka, koska virtuulisopulinakin pelin kaikki kontrollit ovat käytettävissä. Joidenkin ongelmien ratkonta itse asiassa vaatii tämän hulvattoman hysteerisen ominaisuuden kekseliästä käyttöä.

Kynnyksen madaltamiseksi Lemmings 3D tarjoaa kaksikymmentä harjoittelupuzzlea. Ilman niidenkin tahkoamista ongelmanratkonta alkaa sujua pahemmin närästämättä. Fun-tason ensimmäiset kentät ovat nimittäin sopivan selkeitä ja konrollit tulevat niitä ratkoessa nopeasti tutuiksi. Kaikkiaan ongelmia on 80 neljään eri vaikeustasoiseen ryhmään kasattuna. Pelkkä hiirikin riittää kontrollivälineeksi, mutta sopivalla näppäimistön haromisella sopulien ohjailu sujuu huomattavasti helpommin.

Aikaisempien Lemmings-pelien nostattamaa kritiikkiä on kuunneltu. Haluamansa sopulin voi aktivoida jo ennen kriittistä hetkeä valmiustilaan ja oikeaan aikaan aktivoitu sillanrakennusominaisuus takaa, että sillanrakennus etenee taatusti oikeaan suuntaan. Mönkään mennyt ratkaisu jää muistiin ja uuden yrityksen ohjaksiin voi tarttua vasta kun ruututapahtumat ovat eden-

neet erhettä edeltävälle hetkelle (a la Killing Game Show – ken muistaa?). Oikea koko ajan käytettävissä oleva tallennusmahdollisuus puuttuu edelleen. Tuskinpa sekään olisi peliä liikaa helpottanut.

Doom-Lemmings

Pelin grafiikka tuo toteutustyylinsä takia mieleen lukuisat 3D-räiskinnät Doom mukaan lukien, vaikka kuvallisesti Lemmings 3D onkin pääosin niitä valoisampi ja värikkäämpi. Kolmiulotteinen grafiikka on testikokoonpanolla riittävän nopeaa ja sujuvaa. Arvosteluversio ei tarjonnut tarkkuusgrafiikkaa (SVGA) komeita välikuvia lukuunottamatta, joten kokonaisvaikutelma jää väkisinkin ajoittain karkeaksi.

Edeltäjien hilpeän ilotulitusmaisen armageddon-efektin hiipuminen visuaalisesti tussuksi tuprahdukseksi on Lemmings 3D:n merkittävin pettymys. Aikaisemmin epäonnistuneen ongelmanratkonnan saattoi päättää vinhasti poksahteleviin sopuleihin, nyt käsi hakeutuu mieluummin esc-näppäimelle ja suoraan uuden yrityksen kimppuun.

Äänet ovat tutut ja turvalliset ja aina yhtä hyvin peliin sopivat. CD:ltä soiva musiikki on parhaimmillaan svengaavaa itämaissävytteistä ilottelua, pahimmillaan siljalinesoulia, mutta silti lemmingsmäistä tunnelmaa tukevaa. Clockwork Games kehuu musiikin toistuvan AWE32-äänikortin kautta CD-tasoisena.

Kolmiulotteinen sopulinpelastus on alkuihmettelyn jälkeen yllättävänkin maittavaa. Uusi ulottuvuus tuo ongelmiin kaivattua tuoreutta ja yllätyksiä on jaossa riittävästi. Lemmings 3D on yksi vuoden puzzlepeleistä, vaikkei ykkösosan aiheuttaman sopulinpelastushullutuksen kaltaista transsitilaa kehitykään – onneksi!

JTurunen







Hyvää

- Uusi ulottuvuus.
- Aikaisemmat Lemmings-pelien pahimmat pelattavuuden puutteet paikattu.
- Tuntuu tuoreelta.
- Suht monimutkaiset kontrollit omaksuu nopeasti.

Huonoa

- Armageddon-efekti onneton.
- Kontrollit vaativat odotetusti kahta kättä vaikka pelkällä hiirelläkin teoriassa pärjää.

Kolmiulotteisuus tuo aivan uuden ulottuvuuden Lemmings-hauskuuteen.

Puzzle



Haastaja Saksasta

On The Ball – League Edition

Ascon
PC, PC CD-ROM, Amiga
Versio: 1.0
Minimi: 386/25, 4 Mt RAM (XMS, DOS4GW), VGA
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 13 Mt (CD-ROM)
Testattu: 486DX4/100, 4 Mt, SB, CD-ROM 300 kt/s

Jalkapallomanageripelit ovat lähes poikkeuksetta olleet englantilaisten heiniä. Tuossa jalkapallohullujen ja -huligaanien maassa pelityyppi on ollut huomattavasti suositumpi kuin missään muussa Euroopan maassa. Nyt markkinoille ovat vaihteeksi tunkeutuneet saksalaiset On The Ballilla, joka tosin siirrettiin brittimarkkinoita varten bundesliigasta tutumpaan Englannin valioliigaan.

Managerin työkalut

On The Ballista ovat mukana tietenkin sellaiset välttämättömyydet kuin siirtomarkkinat, stadionin kehitys ja joukkuekokoonpanon suunnittelu. Pääpaino pelissä on kuitenkin selvästi itse pelistrategioiden suunnittelulla ja joukkueen kehityksellä. Siirtomarkkinat on toteutettu varsin yksinkertaisesti, eikä stadionin kehitykseen kuulu muuta kuin katsomoiden korjailu ja rakentelu, sekä poikkeuksellisempana piirteenä myös itse nurmen paikkailu, mikä onkin välillä tarpeen: liian muhkurainen kenttä voi aiheuttaa hankaluuksia ottelujen aikana.

Pelaajille ei ole määritelty muita ominaisuuksia kuin taito ja peliteho. Taito on lähes kiinteä ominaisuus, joka tosin saattaa nousta tai laskea kausien välillä. Peliteho sitä vastoin vaihtelee jatkuvasti, ja sen vaikutus pelaajan kykyihin on hyvin suuri: tehoton pelaaja saattaa pelata reilusti kykyjensä alle, ja erityisen tehokas ja motivoitunut taas vastaavasti poikkeuksellisen hyvin.

Tehoon vaikuttavia tekijöitä on todella paljon – ehkä liikaakin, sillä kaikkia niistä ei millään voi muistaa. Joitain on myös aika hankala ottaa huomioon: on tietysti ihan realistista, että pelaajan teho kärsii, jos hän ei saa levätä yhdenkään ottelun ajan, tai jos hän joutuu jatkuvasti istumaan penkillä, mutta milläs pidät tästä kirjaa, kun mistään ei näy, montako perättäistä ottelua pelaaja on ollut kentällä.

Yleisesti ottaen systeemi toimii kuitenkin ihan hyvin. Se on tarpeeksi yksinkertainen, mutta aiheuttaa silti riittävästi vaihtelua, ettei joukkue pysy koko ajan samanlaisena.

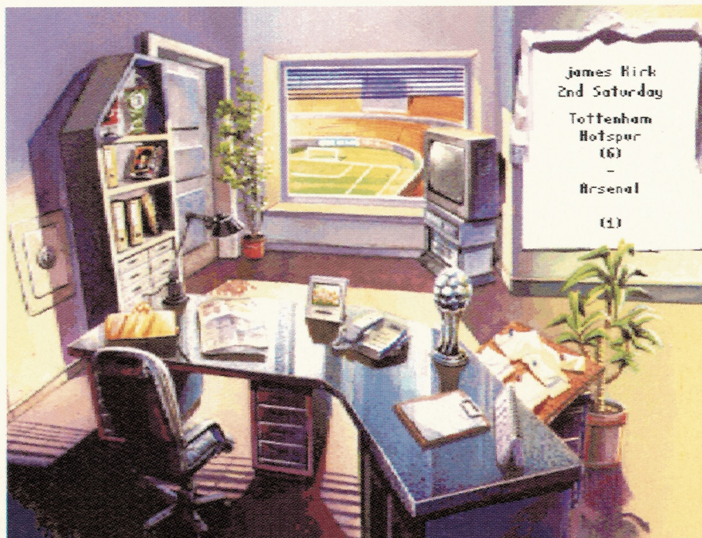
Filmiä! Filmiä!

Ottelujen puolesta OTB on realistisimpia näkemiäni manageripelejä, sillä siinä on otettu huomioon mitä mielikuvituksellisimmat seikat. Pelaajia voi käskeä filmaamaan ja hankkimaan rankkareita pikkuseikoista, eivätkä tuomaritkaan ole erehtymättömiä – tuomareiden asenteet vaihtelevat välinpitämättömistä maanisiin kortinheiluttajiin, ja toisinaan tuomari saattaa tehdä selkeitä virheitä.

Itse ottelun tapahtumat näkyvät etupäässä tekstinä tulevana selostuksena, mutta tiukoissa tilanteissa ruudulla näkyy animaatio kulloisestakin tilanteesta. Tilanteita vapaapotkuista yhden hyökkääjän läpiajoihin on reilusti, eikä niihin helpolla kyllästy. Ne on myös toteutettu hyvin; tärkeissä otteluissa pelaaja todella hikoilee näyttönsä ääressä, kestääkö oma maalivahti tai onnistuuko tähtihyökkääjä suorassa vapaapotkussa. Ottelut sujuvat kuitenkin niin sutjakasti, etteivät animaatiotkaan venytä peliä kohtuuttomasti.

Toisinaan ottelut saatetaan televisioida, jolloin manageri pääsee ottelun jälkeen haastatteluun. Tuolloin pelaaja valitsee vastauksensa kolmesta vaihtoehdosta ja vastaukset vaikuttavat yleisön, joukkueen johdon ja fanien mielipiteisiin. Toimittajan kysymykset ovat vieläpä varsin älykkäitä: peli osaa ottaa huomioon omalle joukkueelle annetut punaiset kortit, ja kysellä niiden vaikutusta ottelun kulkuun.

Taktiikoiden suunnittelu on yksinkertaista. Pelaaja saa valita kuinka hyökkäävästi tai puolustavasti joukkue pelaa, ja päättää kuinka kovin ottein vastustajaa otetaan. Samassa yhteydessä valitaan alueet, joita painotetaan harjoituksissa. Raskaan sarjan managerit saattavat pettyä tähän ratkaisuun, mutta ainakaan minä en suoraan sanoen jaksa keskittyä kenttäkuvioiden nyhertämiseen viivoja piirtelemällä.

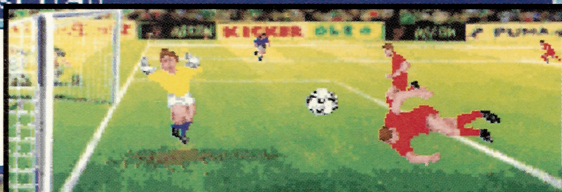


Päävalikkona toimii managerin toimisto, jossa hiirtä heiluttamalla saa näppinsä peliin.



Mr Zabu (1)
(gives a load of rubbish)
24800 spectators
Please press mouse button!
Arsenal:
Receipts:
P 199400,-
Please press mouse button!
First half

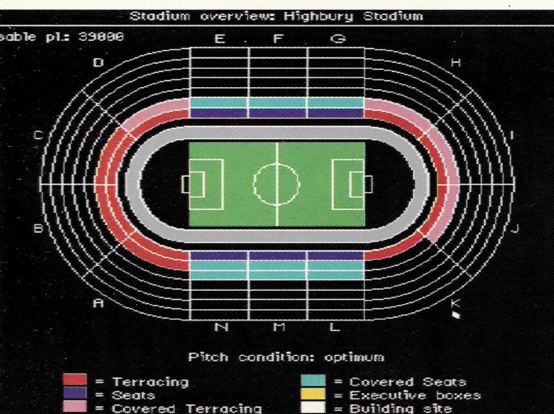
Aston Villa / Queens Park Rang.	0:0
Chelsea / Blackburn Rovers	0:0
Liverpool / Sheffield Wednes.	0:0





Yellow card (1) for:
Adams T. (Arsenal).
Superb header by
Wright I.!
Goal!
2:0 Wright I.
(25th Minute)
Assist: Campbell K.
The fans are ecstatic!

Aston Villa / Queens Park Rang.	0:2
Chelsea / Blackburn Rovers	0:0
Liverpool / Sheffield Wednes.	0:0



Pieni on kaunista

Moniin muihin manageripeleihin verrattuna On The Ball tarjoaa loppujen lopuksi varsin vähän toimintavaihtoehtoja. Peli keskittyy ottelujen suunnitteluun ja pelaamiseen, ja jättää muut toiminnot selvästi taka-alalle.

Tärkeintä kuitenkin on, että itse pääasia on tehty kunnolla, joten jos ottelujen läpikäyminen on toteutettu hyvin, ei peli voi olla epäonnistunut. Tietyssä mielessä OTB palauttaa manageripelit juurilleen siinä missä niin monet nykypelit keskittyvät erilaisiin toisarvoisiin pikkuasioihin, kuten stadionin mainoskilpiin tai erilaisiin pelaajien hoitomuotoihin a'la Premier Managerit. Lisävaihtelun takaamiseksi pelissä on mukana nippu editoreja, joilla joukkueet, pelaajat, tuomarit ynnä muut voi muuttaa haluamikseen, ja vaikka siirtää koko pelin tapahtumat Suomen Veikkausliigaan ainaisen Englannin valioliigan sijaan.

Lievästä yksitotisuudestaan ja kehnosta laitteistopuolen suunnittelusta huolimatta On The Ball on rehti perusmanageripeli, joka sopii hyvin lajityyppiä huonomminkin tuntevalle. Kyllä tämä aina nippeliasioihin satsaavat ylihienot Premier Managerit hakkaa.

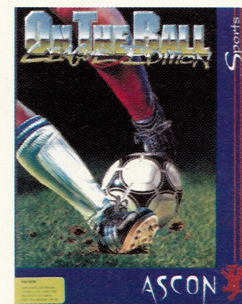
Mikko Alapuro

Highbury Stadium
very cloudy
55.
Arsenal – Ipswich Town
4 : 0

a great performance!
2nd half
4:0 Parlour
(54th Minute)
Assist: Wright I.
5:0 Bould
(58th Minute)
Assist: Parlour

Aston Villa / Queens Park Rang.	1:3
Chelsea / Blackburn Rovers	4:0
Liverpool / Sheffield Wednes.	0:1





Hyvää

- Erittäin realistinen.
- Selkeä ja konstailematon.
- Keskittyy olennaiseen.
- Alkuun pääsyn jälkeen sulava käyttää.

Huonoa

- Laitteistopuolen ontuvan tuskainen toteutus.
- Äänet eivät toimineet, eivät sitten millään.
- Lievä monotonisuus.

Miellyttävän realistinen ja helppokäyttöinen jokamiehen manageripeli, joka ei koreile turhilla erikoisoptioilla.

Jalkapallomanageri

86

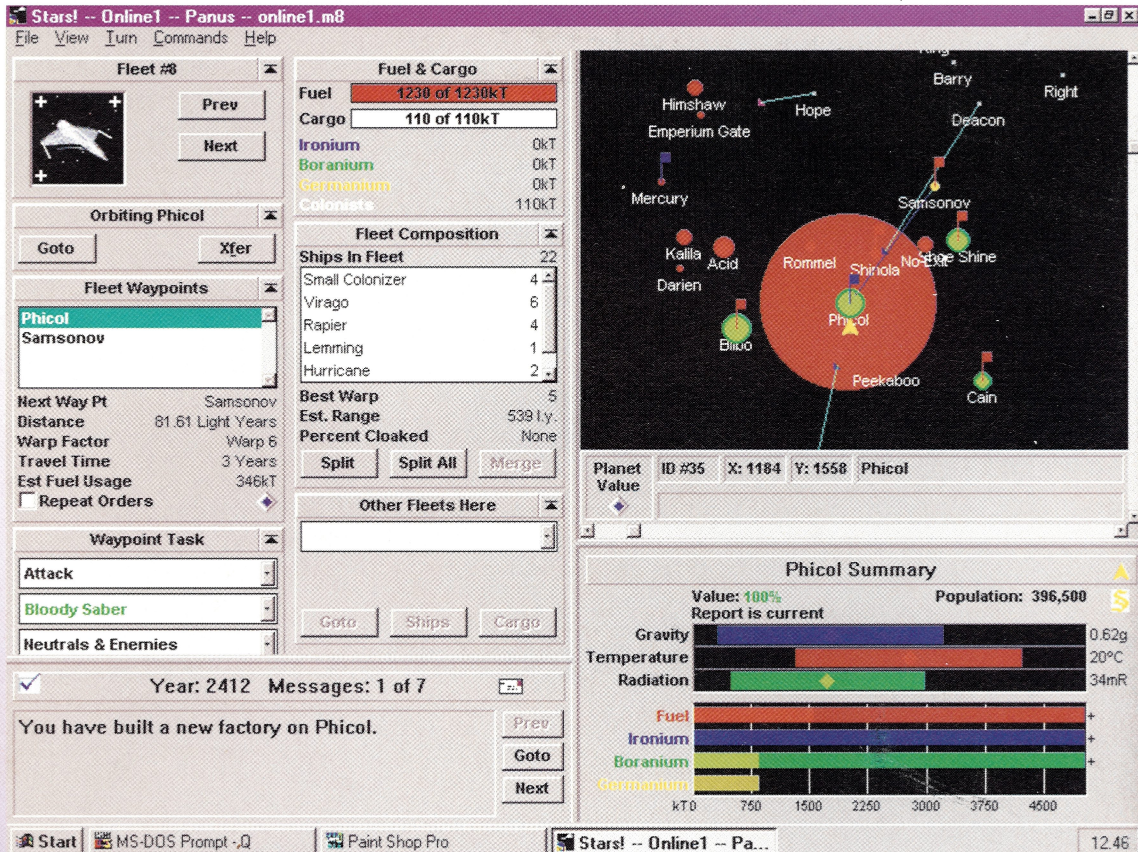


Tähtiä läpi ikkunan

●● Tim Wissemanin VGA Planets on pitkään ollut monen pelaajan avaruuspelien kuningas, mutta nyt Bill Gatesin käskyläiset Win-vetoisella strategiapelillään ovat valtaamassa itselleen markkinaosuutta tässä tuottoisassa bisneksessä. Stars! is born!

Stars!

Star Crossed Software
PC Windows 3.1
Versio: 1.1
Minimi: 486SX/25, 4 Mt
Äänituki: ei ole
Kiintolevy: 2,5 Mt
Testattu: Pentium/100MHz, 16 Mt, PCI-Stealth 64 VRAM Video 2 Mt ja 486SX/25 MHz, 4Mt ja 486DX4/100 MHz, VLB-Stealth 64 VRAM 2 Mt VLB, 8 Mt & 16 Mt



Starsin pääruutu, jolta ohjataan lähes kaikkia eri toimintoja. Tietoa on paljon, mutta käyttöliittymä on esimerkillisen hyvin suunniteltu.

Star Crossed Software eli Jeff Johnson ja Jeff McBride ovat julkaisseet Starsin omissa nimissään, mutta heidän työnantajansa sattuu olemaan Microsoft. Tämä antaa Starsille Windows-piireissä tiettyä katu-uskottavuutta: peliä voi pelata puhtaalla omallatunnolla, onhan se melkein Microsoftin.

Windows-pohjaisessa Starsissa voi jopa 16 pelaajaa ottaa toisistaan mittaa mittaamattomassa avaruudessa tuttujen VGA Planetsin ja Master of Orionin tyyliin. Peli päättyy kun joku pelaaja tai pelaajaliittoutuma onnistuu nujertamaan kaikki muut, tai paisuu muuten ylivoimaiseksi ja kanssapelaajat tunnustavat häviönsä. Päinvastoin kuin VGA Planets, Stars! sopii myös yksinpeliin, joskin sitä ei yleensä pelata Tutorialia enempää.

Laivastot liikkuvat

Stars! noudattaa tuttuja suuntalinjoja: asutetaan planeettoja, kehitetään teknologiaa ja muiden kanssa sekä taistellaan että kähmäillään.

Alussa pelaajalla on planeetta, kuokka ja pieni valikoima perusrunkoja, aseita ja muuta kräsää. Näistä kootaan laivaston ensimmäiset pikkusittiäishävittäjät ja kuljetusalukset. Suuntaamalla resursseja tieteeseen kehitetään parempia runkoja, aseita, suojia ynnä muuta lähes suoraan Master of Orionin tapaan. Eri runkovaihtoehtoja voi olla parikymmentä kappaletta. Mitä kehittyneemmät moottorit, sen kovempaa alus porhaltaa siedettävällä bensankulutuksella. Kulutusarvot ovat tosin huomattavasti monimuotoisempia kuin Planetsin vastaavat.

Starsissa on mukana myös Planetsista puuttuvat laivastot. Pelaaja ei siis siirrä yksittäistä Smauragian Peeping Tomia, vaan laivastoa, johon kuuluu vaikkapa yksi siirtokunta-alus, yksi rahtilaiva ja kolme torpedovenettä. Laivastoja saa pilkkoa ja yhdistellä niin paljon kuin huvittaa. Lisäksi koko laivastoon saa kerralla lastattua tarvittavan määrän polttoainetta ja muita mineraaleja. Ainoa puute on se, että sen enempää laivastoja kuin aluksia ei saa itse nimettyä.

Starsin käyttöliittymä on sekin käänn..."kehitetty" suoraan Planetsista ja Orionista. Aluksia käskytetään kartalla ja niille annettavat komennot valitaan helppokäyttöisistä alasvetovalikoista ja painonapeista. Aluksille voi asettaa useita eri navigaatiorasteja, jokaisen rastin välin varppivauhdin voi määritellä haluamakseen ja joka rastille saa vielä määrättyä oman laivastokohtaisen tehtävänsä. Näin saadaan esimerkiksi Tosielämän lomamatkan häiriövaikutus minimoitua, ja tylsiä tehtäviä automatisoitua.

Taktisia taisteluja

Taistelut on Starsissa hoidettu hyvin: kullekin laivastolle saa määrättyä oman taistelusuunnitelman, esimerkiksi laivueen nopeat tiedustelualukset voivat houkutella vihollisen aluksia omien laseralusten kantaman sisäpuolelle, rahtialukset väistellä ja torpedoijat puolestaan saartaa vihollisen.

Valmiita taistelusuunnitelmia on mukana muutama kappale, ja niiden muokkaaminen onkin hyvin tärkeä osa peliä. Oma raskas pommittajalaivasto voi saada helposti päihinsä vastustajan kevyiltä hävittäjiltä, jos taistelusuunnitelmana on "liimaudu kylkeen ja ammu".

Mittelöt ovat kuin Master of Orionista nyysittyjä. Ne käydään ylhäältä päin kuvatulla 32x32-ruudun areenalla, vuoropohjaisesti, ennalta määrättyjen taistelusuunnitelmien mukaan. Jos samaan avaruuden pisteeseen (tai vaikka planeetalle) sattuu kahden tai useamman rodun aluksia ja taistelua ei ole estetty, alkaa ottelu.

Erittäin positiivinen yllätys on se, että tappeluun osallistuvat kaikki samojen koordinaattien alukset kerralla. Tämä mahdollis-

taa liittoutumisen huomattavasti VGA Planetsia tai MOO:ta paremmin. Muuten Starsin diplomatia rajoittuu suhteiden määrittelyyn, kaupankäynti, kiristys ja lahjonta eivät onnistu.

Vihollisen planeettoja voi vallata maataisteluilla tai pommittamalla. Maataistelut koostuvat joukkojen laskemisesta planeetalle ja käytännössä mitä enemmän populaa paikalle saa kuljetettua, sitä paremmat mahdollisuudet planeetanvalloitukseen on.

Avaruustaisteluun tarkoitetut alukset eivät voi suoraan hyökätä planeettoja vastaan, vaan tätä tarkoitusta varten kehitetään pommittaja-aluksia. Pommittaminen tuhoaa tehtaita, kaivoksia ja asukkaita, mutta pienenkin planeetan valloitukseen kuluu helposti useita vuoroja pelkin ilmahyökkäyksin.

Tekniikka kehittyy

Vaikka suurin osa Starsia on kopioitu suoraan VGA Planetsista, on myös Master of Orion antanut oman osansa. MOO:n jännittävin osa-aluehan oli teknologian kehittäminen ja palkinnoksi saatavien uusien lelujen heittäminen vastustajien niskaan.

Yksi pikku puute MOO:hon verrattuna teknologiankehityksessä on – resursseja saa suunnattua vain yhteen kohteeseen kerrallaan, ei esimerkiksi 45 prosenttia aseisiin, 5 prosenttia elektroniikkaan ja loppuja sinne tänne. Internetissä (alt.games.vga-planets ja csipg.strategy sisältävät Stars!-juttua) juuri tämä puute on aiheuttanut hirmuista älämölöä, mutta minua se ei pahemmin häiritse.

Vuoroin vieraissa

Stars! käyttää samanlaista vuorosysteemiä kuin Planets. Kukin pelaaja saa pelin Hostilta ("isännältä", pelin pyörittäjältä) henkilökohtaisen tilannetiedoston, jonka hän avaa omassa koneessaan omalla Starsillaan. Sitten hän käskyttää aluksensa ja lähettää käskytiedoston Hostille. Kun kaikki vuorot ovat tulleet, Host pyöräyttää varsinaisen prosessointiohjelman, joka tuottaa uudet tilannetiedostot. Nämä lähetetään pelaajille ja näin peli kulkee vuorosta toiseen. Vuorot siirtyvät modeemilla, verkossa tai vaikka korpulla kantaen.

Stars! pyörii Windowsissa hyvin ja käyttää selkeää ikkunoitua ruuturakennetta. Windows-pohjaisuudesta on kuitenkin myös haittansa: koska myös isäntäohjelma on Windows-tavaraa, eivät Dos-pohjaisilla ohjelmilla pyörittävät BBS:t ole kovin innostuneita ottamaan Starsia: ohjelma nimittäin käynnistää Windowsin, päivittää vuorot ja sulkee Windowsin, joka harvassa purkkikoneessa on. Dos-pohjaista Host-ohjelmaa ei ole luvassa.

Pojat pelaa

Windows-pohjaisella First Classilla pyörivässä Tietokone Onlinessa on Stars!-koepeli pyörinyt noin kuukauden. Pelissä on mukana kahdeksan rekisteröityneellä versiolla ja seitsemän shareware-versiolla pelaavaa pioneeria. Vuorot käydään joka toinen päivä, mutta hiljalleen vuoro per päivä -pikapeliin alkaa olla paineita. Ensimmäisiin pariinkymmeneen vuoroon meni aikaa korkeintaan muutama minuutti, mutta kun aluksia ja planeettoja alkaa olla enemmän kulunee vuoron tekemiseen helposti puolikin tuntia.

Starsin shareware-versiolla pääsee varsin hyvin alkuun. Versiossa 1.0 pelien isännöintiä rajoitettiin, mutta tätä lievennettiin versioon 1.1. Nyt samaan peliin osallistuvasta 16 pelaajasta enintään puolet voi pelata rekisteröimättömällä Starsilla.

Rekisteröimättömien pelaajien rajoitus tuli vähän ikävällä tavalla ilmi, kun peli yritettiin aloittaa 9 rekisteröimättömän pelaajan ja 7 rekisteröidyn voimin. Kaikki sujui hienosti siihen asti, kunnes oli aika päivittää ensimmäinen vuoro, jolloin isäntäohjelma kaatui komeasti ja kieltäytyi jatkamasta toimintaa. Kannattaa siis varmistaa, että rekisteröidyllä pelillä peliin mukaan ilmoittautuneet todellakin omistavat aidon, ostetun version.

Kirkas tähti

Stars! on kirkas tähti pelimaailmassa. Vaikka se kloonaakin VGA Planetsia ja Master of Orionia, hyville kopioille löytyy aina sijaa pelimaailmasta.

Suurimpana ongelmana Starsissa on kromin puute ja yleinen kliinisyys. Alukset ja rodut eivät ole yhtä hilpeitä kopioita Star Trekistä ja Star Warsista kuin VGA Planetsin vastaavat, ja kokeneemmat pelaajat olisivat toivoneet enemmän alusten ryöstöä, gravitaatioikuiluja ja miinakenttiä sun muita kikkoja peliin. Nyt rodut muistuttavat liikaa toisiaan: The Ossis ei juuri The Panuista poikkea.

Shareware-versio 1.1. löytyy sekä Pelit-BBS:stä että Tietokone Onlinesta nimellä STAR110A.ZIP (1 Mt), nettisurffarit voivat painaa nappia ja siirtyä valon nopeudella osoitteeseen http://www.webmap.com/stars! (sitten kun se on pystytetty).

Ossi Mäntylahti

Taistelun etenemistä voidaan seurata videonauhurin kaltaisilla ohjauksilla. Samaan taisteluun voi osallistua useampia aluksia samaan aikaan useammalta eri rodulta.

Hyvää

- Helppo oppia.
- Pienet siirtotiedostot.
- Nopea pelata (ainakin alussa).
- Teknologiankehitys.
- Upea käyttöliittymä.
- Taktiset monen aluksen taistelut.

Huonoa

- Rodut ja alukset persoonattomia.
- Ei ääniefektejä tai musiikkia.
- Ei kunnon diplomatiaa.

Starsissa yhdistyvät VGA Planetsin ja Master of Orionin parhaat puolet, lopputulos on hieman kliininen, mutta silti erinomainen.

Avaruussotastrategia





›Kaikille tilaajille pelin mukana 20 mk:n alennuskuponki!

TARJOUS VOIMASSA SEURAAVAN PELIT-LEHDEN ILMESTYMISEEN SAAKKA.

LucasArts Archives vol 1.
295,-
[6 cd:tä, mukana Rebel Assault, Sam & Max, Indy & Atlantis, Day of the Tentacle, Star Wars Screen Entertainment, sekä pelattavat demot peleistä Full Throttle, Dark Forces ja The Dig]

Micro Machines 2
289,-

1944 Across the Rhine
289,-

Last Dynasty
289,-

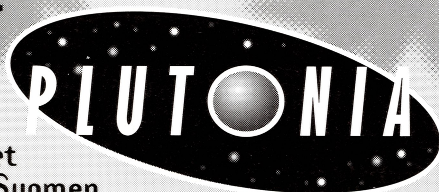
Space Quest VI
289,-

Mech Warrior 2
soita

Terminal Velocity
289,-

BioForge	359,-
Brett Hull Hockey	299,-
Buried in Time	289,-
Command & Conquer (syyskuun loppu)	soita
Dungeon Master 2	299,-
Flight Unlimited	299,-
Full Throttle	289,-
FX Fighter	279,-
Hi' Octane	359,-
NASCAR Racing	278,-
NBA Live '95	359,-
NHL Hockey '95	279,-
Perfect General II	299,-
Phantasmagoria (syyskuun loppu)	soita
Primal Rage	soita
Prisoner of Ice	309,-
Psycho Pinball	289,-
Simon the Sorcerer	289,-
Slipstream 5000	259,-
Star Trek: TNG – A Final Unity	289,-
Superkarts	299,-
Virtual Pool	289,-
U.S. Navy Fighters	348,-
Warcraft: Orcs & Humans	269,-

›Meneekö peli mettiin?



Älä välitä, olemme siirtyneet internettiin. Nyt voit tilata Suomen edullisimmat pelit myös sähköpostitse. Osoite on *plutonia@clinet.fi*

OLEMME AUKI 24H/VRK > > SOITA JA TILAA **90-441044**

Myös muita pelejä, soita ja kysy.

Plutonia Oy • PL 1074 • 00101 Helsinki • Puh 90–441044 • Fax 90–499705. *plutonia@clinet.fi*
Lisäämme hintoihin postikulut. Meiltä saat erinomaista palvelua ja nopeat toimitukset sekä **5 mk:n edun** seuraavaa tilaustasi varten.

DATADOG OY

Mannerheimintie 65, 00250 Hki

P.90-4586778 F.90-4586779

4-NOPEUS CD-ROM asema 990,-
28800 FAX/MODEMI 990,-

TIETOKONEET

PENTIUM75 MULTIMEDIA

8Mt RAM, 256Cache
545Mt kiintolevy 13ms, ATID
CD-ROM asema 2xnop.
15"SVGA täyskuva (1280x1024)
Stealth 1Mt PCI SVGAohjain
SoundBlaster 16 äänikortti
kaiuttimet + mikrofoni
10kpl CD-pelejä
MS-DOS 6.22 + WINDOWS 3.11SF

9990

SOITA & KYSY!

INTEL ZAPPA 256C EMOLEVYT

Pentium 75	2490
Pentium 90	2990
Pentium 100	3790
Pentium 120	4990

ÄÄNIKORTIT

Gravis Ultrasound CD3	950
Gravis Ultrasound MAX	1090
SoundBlaster 16ved	590
SoundBlaster AWE32ved	1090
SoundBlaster AWE32	1590
SB Home 4X multimedia kit	2790

CANON TULOSTIMET

Canon BJ30	1390
Canon BJC4000	2390
Canon BJC600	2990
Canon LPB4i	2990

PELIOHJAIMET

Gravis Analog	179
Gravis Analog Pro	199
Virtual Pilot	595
Virtual Pilot Pro	690

KORTTIMODEMIT

BEST 1414 FAX/MODEMI	590
BEST 2828 FAX/MODEMI	1185

MUISTIPIIRIT

1Mt SIMM 30pinn 9bit	239
4Mt SIMM 30pinn 9bit	898
4Mt SIMM 72pinn 32bit	855
8Mt SIMM 72pinn 32bit	1719

TIETOKONEKOTELOT

MINITOWER 200W	345
DESKTOP 200W	410
MIDTOWER 200W	570
TOWER 200W	790

KIINTOLEVYT

540Mt Seagate 13ms	895
855Mt Seagate 11ms	1290
1024Mt Seagate 11ms	1590

CD-ROM ASEMAT

2xnopeus,ATID CD-ROM	590
4xnopeus,ATID CD-ROM	990

PCCD - PELIT

1942 Pacific Airwar Gold	295
Across the Rhine -1944	291
Alone In The Dark 3	300
Alien Logic	261
Battle isle 2	331
Bioforge	349
Brett Hull Hockey	275
Chessmaster 4000 Turbo	236
Dungeon Master II	295
Dark Forces	295
Descent	278
Dr.Drago's Mad Cap Chase	261
Dragon Lore	195
Football Glory	249
Full Throttle	272
First Encounters (ELITE 3)	249
Flight of theAmazonQueen	295
Flight Unlimited	295
Great Naval Battle 3	283
Harpoon 2DL Multimedia	272
Jagged Alliance	258
FX-Fighter	235
King's Quest 7	291
Larry 1-6	224
Last Dynasty	290
Little Big Adventure	369
Lords of realm	268
Magic Carpet	369
Menzoberranzan	249
Micro Machines 2	290
Mortal Combat II	275
The Orion Conspiracy	270
Putt Putt's Fun Pack	249
Ravenloft (Stoneprophet II)	285
X-Wing Collectors Pack	330

PCCD - ALENNUSPELIT

B-17 flying Fortress	119
Dune & Robocob 3	145
F-15 Strike Eagle 3	119
Formula 1 Grand Prix	139
Harrier Jump Jet	119
Hook & Kyrandia	145
Perfect General II	245
Player Manager II	215
Populous 2 & Powermonger	119
Psycho Pinball	242
RAC Rally	145
Railroad Tycoon	129
Sim Tower	240
Award Winners Platinum	169
Super Street Fighter II	215
Super Karts	240
Star Trek TNG Tech.Manual	129
Tornado	265
Wing Commander / Indy 500	145

SPECIAL OFFER

TERMINAL VELOCITY	249
PRISONER OF ICE	295
METAL MARINES	225
NETWORKS	295
PANZER GENERAL	285

Postituskulut 36-100mk / lähetys.
Postimyynti avoinna
ARKISIN 9-18: 90 - 4586778
SOITA JA TILAA!



Realm of Exitilus 2.0

Tao-Ge
Linjapeli
Shareware, rekisteröinti $20

Linjapeleissä (purkkipeleissä, dooripeleissä) suosituimpia ovat sosiaaliset tappopelit. Jos haluaa olla kohtelias, niitä voi nimittää "fantasiaroolipeleiksi", mutta se on vähän kaukaa haettua.

Pelit perustuvat selkeään kaavaan: ensin tapetaan hirviöitä, sitten tsekataan, riittävätkö rahat parempiin aseisiin tai saako tasoja nostettua, ja sen jälkeen päästään pääasiaan: muiden pelaajien tappamiseen ja heidän tavaroidensa ja rahojensa ryöstämiseen. Pelit kuulostavat rajoittuneilta, ne OVAT rajoittuneita, mutta todella suosittuja.

Tunnetuin ja suosituin on Legend of The Red Dragon, tutummin LORD (jonka upouusi 3.5-versio on Pelit-BBS:ssä) ja Usurper (uusi ja toimiva versio 0.13b guess where). Vähintäänkin näiden rinnalle ja ylikin kohoaa Tao-Genin Realm of Exitilus, joka häpeilemättä lainaa LORDista ja varsinkin Usurperistä parhaat puolet, mutta lisää myös oman osuutensa.

Hirviöitä tapetaan, rahaa haaskataan aseisiin, haarniskoihin, loitsuihin ja muihin. Kuolema ei enää ole täysin yhdentekevää: siinä menettää statsejaan pysyvästi, ja kammottavassa Deatcmatchissa häviäjältä paitsi viedään kaikki rahat, aseet ja haarniskat, hän myös menettää kilokaupalla statseja.

Realmissa voi leikkiä kauppiasta eli pelaaja voi ostaa erilaisia liikeyrityksiä, joista sitten tihkuu tuottoa. Syytä onkin: Exitilus noudattaa sitä surrealistista periaatetta, jonka mukaan parhaat aseet voivat maksaa esimerkiksi 1.000.000.000.000.000.000.0000 kultarahaa.

Käänteentekevä uudistus ovat kuningaskunnat. Realmiin voi perustaa jopa 50 kuningaskuntaa, ja jokaisen nokkamieheksi astuu pelaaja. Kuninkaan optiot ovat jokseenkin rajoitetut: hän voi määrätä verotuksesta ja sotia muiden valtakuntien kanssa. Kuningas voi palkita hyviä pelaajia antamalla heille aatelisarvoja, voipa hän nostaa rinnalleen kakkoskuninkaankin. Mitään hyötyä aatelisarvosta ei ole. Pelaajat voivat tietysti kuninkaan tietämättä koota omaa kapinallisarmeijaansa, ja eräänä kauniina aamuna kuningas ei enää olekaan kuningas.

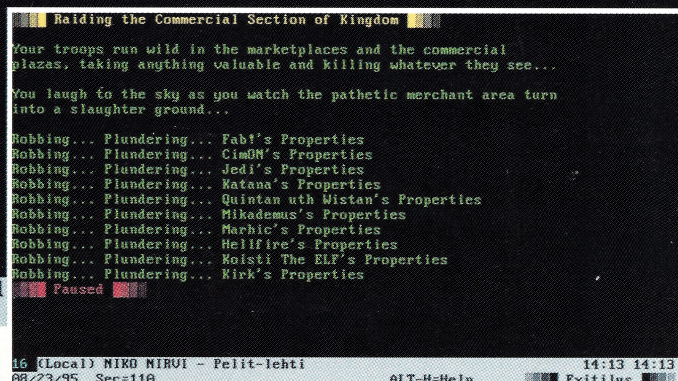
Verotus on aika hauska: jokaisesta niitatusta tattiaisesta saa rahaa, josta osa hulahtaa valtion kassaan. Viisas kuningas varustaa sillä armeijansa, ja jyrää naapurin huvin ja rahan vuoksi. Onnistuneen valtauksen jälkeen omistukset poltetaan ja talonpojat tapetaan. Viimeiseksi kuningas ja aateliset hirtetään ja sitten lähretään kotiin.

Realmissa on simppeli mahdollisuus tehdä omia "questeja". Eräässä mukana tulevassa questissa on bugi, jonka ansiosta sen suorittaja muuttuu kerralla puolijumalaksi. Questit kannattaa poistaa.

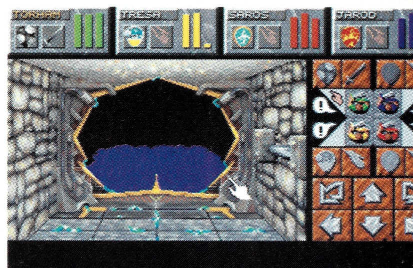
Realm on pyörinyt linjapeliksi siististi Pelit-BBS:ssä. Suurin ongelma on se, ettei montaa yhtäaikaista linjaa tueta. Turha tunkea muuten Pelit-BBS:ään Realmia kokeilemaan, peli on ollut täynnä jo kuukausia.

Realm of Exitilus ei suinkaan ole edes niin monipuolinen ja -mutkainen miltä kuulostaa, mutta lajissaan sen verran hyvä, että jos purkkipelejä yleensä pyörittää, Realm of Exitilus kannattaa ehdottomasti hankkia. Tai painostaa vakiopurkin Sysop se asentamaan.

Pelit-BBS:
EXREAL-1.ZIP-EXREAL-3.ZIP,
yht. 3,2 Mt plus EXPATCH3.ZIP
430 kt.



Jälgimulgasu



Dungeon Master 2: Legend Of Skullkeep

Interplay
PC (Amiga)

(Pelit 6/95, 90 pistettä.)
Lordi Dragoth yrittää tunkeutua meidän ulottuvuuteemme, jollei neljä urheaa seikkailijaa aktivoi Skullkeepin linnasta löytyvää Zo-porttia.

Myyntiversio on yllättäen sama kuin edellisessä lehdessä arvostelemani, ja äänten esiin saaminen SB-16:lla vaati Pelit-BBS:stä löytyvän päivityksen nimeltä DM2UP.EXE. General Midi -ääniä ei sitten ole.

Ja pahus soikoon! Peli loppuu siihen lähinnä Marvelin sarjakuvista reväistyn näköisen Dragothin niittaamiseen. Loppupeli ei ollut maailman paras, joten pisteistä tippuu lyhyyden ja liiallisen Minion-lauman takia 5.

Nnirvi

85

Combat Air Patrol

Psygnosis
PC-versio

Combat Air Patrol, Amigassa hyvin menestynyt lentosimu, jossa ohjastetaan sekä F-14 Tomcatia että F-18 Hornetia Lähi-idässä, kiersi lehtemme neljällä digitaalilentäjällä, ja vaikka osa sai ohjelman toimimaan, kukaan ei saanut ääniä irti. Katsoimme parhaaksi odotella tarvittavia päivityksiä ennen arvostelua.

Onneksi näistä peleistä ei PC:ssä ole pulaa.

Nnirvi

The Official Coca-Cola® Charts

Syyskuun illat pimenevät, mutta valoa pimeyteen tuo monitori. Toivottavasti.

Seuraavaan lehteen haluamme teidän kertovan meille edelleen, **mikä on paras pelitalo ja miksi** sekä **mitä peliä en pelaa enää koskaan uudelleen ja miksi?**

Vastaukset postikortilla syyskuun aikana osoitteeseen

Pelit
Coca-Cola Charts
PL 64
00381 Helsinki.

Kaikki kortit, joissa on hyvät perustelut, oma nimi ja osoite, osallistuvat **10 Coca-Cola-lippiksen** arvontaan.



Mitä peliä en pelaa ENÄÄ KOSKAAN uudelleen?

Syndicate
Koska se ei pysty samaan tasoon kuin UFO. **Antti, Pori**

Settlers
Olen saanut tarpeekseni keskiaikaisesta rimputuksesta. **Paul, Espoo**

Bricks
Siinä vaan pallo heiluu. Ei voita mitään, eikä lasketa pisteitä. Ei järjen häivää. **Ville, Kouvola**

Detroit
Ladakampanja ei edisty. **Petri, Kangasala**

Full Throttle
Koska bensa loppui eikä iskä anna enää rahaa. **Maija, Helsinki**

Pinball Illusions
Koska pallo menee aina sukkana alas. **Petri, Rovaniemi**

SuperSki Pro
Koska en koskaan oppinut kunnolla V-tyyliä. **Mikko, Lahti**







TOP-12

Pelit-lehden arvosteluissa eniten pisteitä saaneet pelit tänä vuonna julkaisijoineen:

▲ **System Shock** (CD-versio) (Origin/EA)	98
▲ **Sensible World of Soccer** (Amiga) (Renegade)	94
▲ **U.S. Navy Fighters** (EA)	94
▲ **Great Naval Battles 3** (Mindscape)	94
▲ **The Perfect General 2** (QQP)	94
▲ **Full Throttle** (Virgin)	93
▲ **MetalTech: EarthSiege** (Dynamix)	93
▲ **Nascar Racing** (Virgin)	93
▲ **King's Quest VII: The Princeless Bride** (Sierra)	93
▲ **X-Com: Terror From The Deep** (MicroProse)	93
▲ **Virtual Pool** (Interplay)	93
▲ **Mortal Kombat 2** (CD-versio) (Acclaim)	93

TOP-10

Ja vähiten pisteitä saaneet:

▼ **Cyberwar** (Sales Curve Interactive)	15
▼ **Skeleton Krew** (AGA-Amiga-versio) (Core Desing)	32
▼ **Operation Body Count** (U.S. Gold)	35
▼ **Doofus** (Prestige)	35
▼ **Alex Dampier's Pro Hockey** (Merit Software)	38
▼ **Kingdom – The Far Reaches** (Interplay)	45
▼ **Aladdin** (AGA-Amiga-versio) (Virgin)	50
▼ **Pinball Mania for Windows** (21th C.E.)	50
▼ **Iron Assault** (Virgin)	55
▼ **SuperSki Pro** (Mindscape)	58

VOITA Coca-Cola LIPPIS

Mikä on PARAS PELITALO?

LucasArts
Se on paras seikkailupelien tekijä. **Antti, Pori**

Ocean
Koska se on ainut pelitalo, jonka pelejä osaan pelata ilman ohjekirjan lukemista. **Kim, Nummela**

Sensible Software
Isukki antaa rahaa yhä uudelleen yhä uusiin päivityksiin. **Sari, Kirkkonummi**

Bullfrog
Syndicate, Theme Park ja Hi-Octane... tarvitseeko muuta enää sanoa? **Mikko, Kouvola**

House-marque
Kotimaista pitää suosia. **Jukka, Vantaa**

Coca-Cola -voittajat

Elokuun loppuun mennessä saapui noin 200 korttia. Onnetar poimi seuraavat voittajat, jotka saavat piakkoin Coca-Cola-lippiksen:

Petri Järvinen, Kangasala
Ville Saarinen, Kouvola
Kaisa Laitinen, Mustinlahti
Väinö Palmu, Littoinen
Matias Hakola, Inkoo
Ossi Tonteri, Hartola
Marita Hilli, Järvenpää
Kalle Liukkonen, Pieksämäki
Timo Kaminen, Loviisa
Joonas Kuusakoski, Espoo

Onnea voittajille!







Magic the Gathering:

Täpätään ja blokataan

● ● Magic The Gatheringin, tuon mainion fantasiapelin, luonteeseen kuuluu, ettei pelkällä perusartikkelilla pärjää. Niinpä Pelit-lehti ylpeänä tarjoaa booster-artikkelin, josta selviää, miten Magicissa taistellaan.

Oletetaan, että pelaajalla on pöydässä Craw Würm. Sen oikeassa alakulmassa on kaksi lukua: 6/4. 6 kertoo, kuinka monen pisteen edestä Craw Würm tuottaa vastustajalle taistelussa vahinkoa (voima). 4 puolestaan kertoo sen, kuinka monen pisteen edestä Craw Würm itse kestää kuritusta ennen kuin potkaisee tyhjää (kesto).

Vuorossa oleva pelaaja voi mahdollisen maakortin pöytään tuomisen jälkeen ilmoittaa hyökkäävänsä pöydässä olevilla olennoillaan. Hyökkäyksen kohde voi tässä vaiheessa vastata loitsutai muiden korttiensa "ennen hyökkäystä" -ominaisuuksilla, minkä jälkeen hyökkääjä ilmoittaa, mitkä olennot hän lähettää hyökkäykseen. Hyökkäävien olentojen kortit täpätään, eikä ennestään täpätty kortti voi hyökätä.

Kun hyökkäävät olennot on valittu (yleensä ne kannattaa siirtää keskelle pöytää), kumpikin pelaaja voi käyttää pikakorttejaan (fast effect). Useimmat pikakortit ovat välittömästi vaikuttavia instant-loitsuja.

Kun hyökkääjät on valittu ja mahdolliset pikaefektit setvitty, puolustaja päättää, millä olennoillaan hän torjuu, blokkaa, hyökkäävät olennot. Yksi olento ei voi torjua kuin yhden hyökkääjän, mutta puolustautuva pelaaja voi asettaa monta olentoa yhtä hyökkääjää torjumaan. Kullekin torjujalle on siis määrättävä hyökkäävä olento, jonka se blokkaa. Juuri tästä syystä hyökkääjän kannattaa siirtää hyökkäävien olentojensa kortit pöydän keskelle, koska tällöin puolustajan on helppo sijoittaa omat torjujansa paikoilleen. Torjuvien olentojen kortteja ei täpätä, mutta täpättyä olentoa ei voi käyttää blokkaukseen.

Kun torjuvat olennot on valittu, kummallakin pelaajalla on jälleen mahdollisuus käyttää välittömiä loitsuja sun muita. Joillekin olennoille voi esimerkiksi antaa lisävoimia maakortteja täppäämällä, mikä voi aiheuttaa vastustajalle ikäviä yllätyksiä. Eräät loitsut voivat toisaalta poistaa blokkaavan kortin taistelusta, mutta hyökkäävän olennon hyökkäys on siitä huolimatta torjuttu!

Hyökkäävien ja torjuvien olentojen välillä käydään taistelu. Erilaiset pysyväis- ja pikaloitsut sun muut voivat vaikuttaa tulokseen, mutta perusperiaate on yksinkertainen: kukin olento aiheuttaa vastustajalleen voimansa verran vahinkoa. Vain taistelun pikaefektivaiheissa täpätyt torjuvat olennot eivät vahingoita vastustajaansa (vaikka edelleen torjuvat tämän hyökkäyksen). Jos olennon saamat vammat ylittävät sen keston, se kuolee, ja sen kortti joutuu hautausmaalle. Eli jos esimerkiksi kaksi Craw Würmiä taistelisi keskenään, molemmat saisivat surmansa.

Jos puolustaja on asettanut useamman kuin yhden olennon torjumaan yhtä hyökkäävää olentoa, hyökkäävä pelaaja päättää, miten hän jakaa hyökkäävän olennon aiheuttamat vammat torjujien kesken.

Blokkauksesta kannattaa mainita erikseen lentävät olennot, joiden torjuminen ei onnistu maahan sidotuilta olennoilta. Lisäksi jotkut olennot pystyvät kiertämään maakorttien kautta torjujien ohi. Jos puolustautuvalla pelaajalla on pöydässä esimerkiksi metsä-maakortteja, hyökkäävät dryadit voivat kiertää niiden kautta puolustuksen ohi, jolloin niitä ei voi blokata.

Blokattu olento ei jatka hyökkäystään, vaikka sen hyökkäyksen torjuja myöhemmässä taistelun vaiheessa poistuisikin taistelusta. Eli vaikka hyökkääjä heittäisi torjuttuun olentoonsa esimerkiksi jump-loitsun, se ei pysty lentämään blokkaavan olennon yli, kun se kerran on torjuttu.

Mutta mitä läpi päässeet olennot sitten tekevät? Iskevät pelaajaa! Eli torjumatta jäänyt Craw Würm vahingoittaa itse pelaajaa kuuden pisteen edestä.

Taistelun jälkeen olentojen menettämät pisteet palautuvat ennalleen eli vahvaa olentoa ei voi nitistää iskemällä sitä heikoilla korteilla usean kierroksen ajan.

On syytä muistaa, että useilla korteilla on taistelun kulkuun vaikuttavia erikoisominaisuuksia. Lisäksi regeneroivat olennot nousevat kuolleista, kunhan pelaaja uhraa sen pelastamiseen hieman manaa.

Jyrki J.J. Kasvi



Kaj Laaksonen

Tex Spex

Virtuaali-todellisuutta

1. Onko 14400 bps:n modeemilla hyvä pelata Descentiä ja muita modeemipelejä?
2. Mitä kaikkea pelejä voi VFX-1-virtuaalikypärällä pelata, mistä sen saa ja paljonko se maksaa?
3. Onko markkinoilla VFX-1:tä parempaa virtuaalikypärää?

Hölmistynyt Jouko

1. 14000 bps riittää mainiosti modeemipeleihin. Doom, Descent, Heretic, Nascar ja muut testaamani pelit ovat itse asiassa toimineet mainiosti jo 9600 bps:n nopeudella. Kannattaa kuitenkin aina lukea pelin mukana tulevat modeemin asetuksiin liittyvät ohjeet. Vaikka vauhti riittäisi, niin väärillä asetuksilla modeemipeli ei toimi tai toimii huonosti.
2. En välttämättä tiedä kaikkia VFX-1:tä tukevia pelejä, mutta tässä ainakin muutama: Doom, Descent, Heretic, Darker, Zephyr, US Navy Fighters, Magic Carpet, System Shock ja Flight Unlimited. Forte VFX-1 -kypärää edustaa Suomessa Toptronics Oy ja kypärän hinta on noin 7500 markkaa.
3. Suuressa maailmassa on tarjolla useampikin virtuaalikypärä ja kuulemma uusia malleja on tulossa jatkuvasti. Ainakin Virtual I/O-kypärä kilpailee suoraan VFX-1:n kanssa. VFX-1 on ainoa kokeilemamme, joten kypärien ominaisuuksia on tässä vaiheessa mahdoton vertailla. Todennäköisesti se on myös ainoa Suomen markkinoilla oleva.

Slicks & Slide ja DMA

Aina kun yritän saada Slicks & Slide version 1.28 toimimaan, tulee teksti: "EMM386 DMA buffer is too small. Add D=64 parameter and reboot". Mitä pitäisi tehdä, jotta voisin pelata Slicksiä jälleen?

Duke Ellington

Etsi config.sys-tiedostosta rivi DEVICE=EMM386.EXE ja lisää rivin perään parametriksi D=64. Oikea formaatti on esimerkiksi DEVICE=EMM386 D=64. Rivillä voi olla perässä muitakin parametrejä, joten lisää D=64 niiden jälkeen. Jos ei auta, niin voit lisätä DMA bufferia. Sopivia arvoja ovat esimerkiksi D=64, D=128 tai D=256. Sama temppu auttaa muuten muissakin peleissä, jotka herjaavat DMA bufferista.

Kenraali MIDI

Omistan Sound Blaster 16 Value Edition -äänikortin. En saa MIDI-ääniä toimimaan. Eikö kortilla ole MIDIä, vai mistä kiikastaa? Mitä MIDI tarvitsee? Mikä on MPU-401?

Ääniä!

Sound Blaster 16 -sarjan korteissa ei ole sisäänrakennettuja wavetable-ääniä, joita pelien yhteydessä myös yleisesti MIDI-ääniksi kutsutaan. Tarvitset rinnalle toisen kortin hoitamaan MIDI-ääniä tai vaihtoehtoisesti voit MIDI-adapterin avulla liittää koneeseen syntetisaattorin tai äänimodulin. Value Edition -malleissa ei ole liitäntää Waveblaster-yhteensopivalle tytärkortille, joten suosittelen erillisen wavetable-kortin hankkimista. Lisää tietoa asiasta saat tämän numeron äänikorttien esittelyssä.

MPU-401 (MIDI Processing Unit) on liitäntä, joka osaa tulkata MIDI-dataa. Kun pelit tukevat General MIDI -ääniä, olettavat ne, että äänikortista tällainen liitäntä löytyy. Joissain korteissa MPU-401 on emuloitu ohjelmallisesti. Ilman MPU-401:tä tai sen emulointia General MIDI -äänet eivät peleissä toimi.

Muistiongelmia

Millä käynnistystiedostoilla saisin Rise of the Triadin toimimaan? Koneeni on 486/25 neljän megan muistilla.

ROTT-fani

Alun perin Rise of the Triad vaati vähintään kahdeksan megaa muistia, mutta version 1.2 myötä peli toimii myös vähemmällä. Hanki päivitys esimerkiksi Pelit-BBS:stä. ROTT ei tarvitse muistiajureita, joten tee boottilevy, jossa on vain aivan välttämättömimmät ajurit. ROTT:n mukana tulevista aputeksteistä saat täsmälliset vinkit boottilevykkeen tekemiseen.

Purku ei onnistu

Imuroin zipillä pakatun Doom-pelin Internetistä. Kun yritän purkaa sitä pkunzipillä (käskyllä pkunzip dooml–1a.zip d:), niin kone lykkää seuraavan tekstin näytölle: "PKUNZIP: Warning! I don't know how to handle: DEICE:EXE" jne. Onko vikaa käskyssä, purkuohjelmassa vai itse Doomissa? Käskyni toimii muiden zipillä pakattujen tiedostojen purkamisessa.

Juha Sirniö

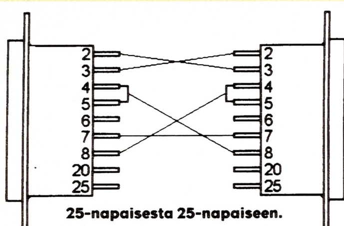
Sinulla on pkzipin vanhentunut versio, joka kyllä purkaa samalla tai aikaisemmalla versiolla pakatut tiedostot, mutta ei enää uusimmalla versiolla pakattuja. Tuorein versio on PKZIP 2.04g ja löytyy Pelit-BBS:stä nimellä PKZ204G.EXE. Tarkemmat ohjeet pakkaus- ja purkuohjelmien käyttöön löytyy Pelit 4/95 Kone Kuriin - palstalta.

Asiaa nollakaapeleista

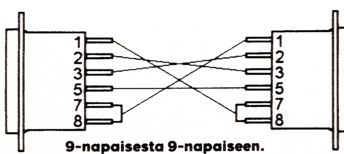
1. Luin pelit 2/95 TexSpexiä ja en ymmärtänyt mitä tarkoittavat sanat: xon/xoff, cts/rts, dsr/drt.
2. Tarvitaanko nollakaapelin käyttöön modeemia?
3. Tarvitseeko nollakaapelin käyttöön tehdä mitään muutoksia Dosin setupissa ja tarvitseeko nollakaapeli mitään ajureita config.sys- ja autoexec.bat-tiedostoihin?
4. Antakaa lista nollakaapelilla toimivista strategiapeleistä ja Doomin tapaisista peleistä.
5. Pitääkö nollakaapelilla pelattava peli asentaa kumpaankin koneeseen vai riittääkö, että toinen kone toimii isäntäkoneena?
6. Miten otetaan yhteys toiseen koneeseen nollakaapelilla?

Kauan apua etsinyt

1. Mainitsemasti termit tarkoittavat vuonohjausta. Pelit 6/95:n Kone Kuriin -palstalla on seikkaperäisempi selvitys aiheesta.
2. Ei tarvita. Pelkkä nollakaapeli riittää. Nollakaapelin kytkentäkaavio on oheisena.
3. Pelejä varten ei tarvitse.
4. Hyviä nollakaapelia tukevia strategiapelejä ovat ainakin Warcraft, Perfect General 1 ja 2, Battle Isle 2, Grandest Fleet ja Macchiavelli The Prince. Doomin kaltaisia nollakaapelilla toimivia pelejä ovat ainakin Rise of the Triad, Descent ja Heretic. Ohessa lista tämän vuoden puolella arvostelluista monen pelaajan peliä tukevista peleistä. Jatkossa yritämme mainita pelIarvostelun yhteydessä teknisissä tiedoissa monen pelaajan optiot.
5. Kyllä. Peli on asennettava molempiin nollakaapelilla kytkettyihin koneisiin.
6. Peleistä itsestään löytyy aputekstit, joiden avulla homman pitäisi onnistua. Joka tapauksessa kaikki asetukset tehdään pelistä itsestään. Mitään sen kummempia virityksiä käynnistystiedostoihin tai muuhunkaan pelin ulkopuoliseen ei tarvitse tehdä.



25-napaisesta 25-napaiseen.



9-napaisesta 9-napaiseen.

Nollakaapeli on kaapeli, jolla kaksi konetta voidaan liittää yhteen sarjaportiensa kautta. Yksinkertaisimmillaan kytketään nastat 2 ja 3 ristiin ja nasta 7 suoraan. Jos ei kolvi pysy kädessä, marssi kauppaan.

Tänä vuonna ilmestyneitä pelejä, jotka tukevat kahta tai useampaa pelaajaa eri koneilla.

■ 1942 Pacific Air War	modeemi, nolla
■ Descent	verkko, modeemi, nolla
■ Flight Commander 2	PBEM
■ Heretic	verkko, modeemi, nolla
■ Hi-Octane	verkko
■ KA-50 Hokum	modeemi, nolla
■ Lords of the Realm	modeemi
■ Magic Carpet	verkko
■ Metaltech: Battledrome	verkko, modeemi, nolla
■ Nascar Racing	modeemi, nolla
■ Panzer General	PBEM
■ Perfect General 2	modeemi, nolla
■ Rise of the Triad	verkko, modeemi, nolla
■ Slipstream 5000	verkko, modeemi, nolla
■ Tank Commander	verkko, modeemi, nolla
■ Transport Tycoon	verkko, modeemi, nolla
■ VGA Planets	PBEM
■ Virtual Pool	verkko, modeemi, nolla
■ Warcraft	verkko, modeemi, nolla

Lyhenteet:

Verkko = Lähiverkko, yleensä IPX-protokolla
Modeemi = Kaksinpeli modeemin välityksellä
Nolla = Kaksinpeli sarjaportteihin liitettävän nollakaapelin välityksellä.
PBEM = Play By E-Mail. Yleensä strategiapeleissä. Pakkaa tehdyn vuoron tiedostoksi, joka voidaan lähettää toiselle pelaajalle. Sähköinen muoto postipelistä.



Siinä paha missä mainitaan. Ärsyttävä narri on vihdoin saamassa ansionsa mukaista kohtelua.

Yksi MAHDOLLISUUS MILJOONASTA (mutta juuri se saattaa toimia)

●● Edellisessä osassa saavuimme metsään taisteltuamme monenlaisia pahalaisia vastaan. Etenemme jälleen, mutta vasta ensi lehdessä loppuun asti.

Matkalla pimeään metsään joudut ylittämään vuoriston, jossa huhujen mukaan asustaa hirvittäviä petoja. Ainoa peto, jonka kohtaat, on kuitenkin vain epäonninen lintu, jonka höyhenen ja munan keräät talteen. Synkän metsän läpi hiivittyäsi saavut mökille, jossa olevasta padasta kauhaiset kuppisi täyteen sinappia. Jatka suurta tutkimusmatkaasi Maailman Reunalle, joka vaikuttaa harvinaisen mukavalta paikalta. Pura aggressioitasi yksinäiseen palmuun, niin poloinen tiputtaa yhden kookospähkinöistään veteen. Kalasta pähkinä verkolla, ja murhaa se auki ruuvimeisselillä (Kill! Kill!!). Poimi vielä lamppu, ja voit palailla takaisin Ankh-Morporkin rauhaan(?).

Kalakauppiaan koju houkuttelee sinut luokseen jo kaupungin reunalta, joten suunnistat sinne. Kaappaa viaton mustekala mukaasi sitomalla sen lonkerot siimalla, ja loiki sivukujalle, jossa pakota onneton otus puuceen huonommalle puolelle. Visbaa mukaan vielä puteli tulista sinappia, ja palaa kalastajan luo. Miehen katsoessa muualle vaihda muutama luumu tämän kaviaareihin, niin pian mies saa akuutin mahakatarrin ja ryntää tarpeilleen – puuceehen. Miehen istuessa alas epätoivoinen mustekala huomaa hetkensä tulleen ja tainnuttaa hyökkääjänsä. Nyt voit rauhassa korjata talteen miehen kultaisen vyösoljen.



Juoskaa henkenne edestä! Se vanha leffatrikki ei toiminutkaan!

Äänenvaimennin tikapuihin!?

Rikkaampana päätät loikkia palatsiin, jonka vartijoiden ohi pääset tällä kertaa haastamalla miesten älykkyyden mustetahratestillä. Sisällä jututat talonpoikaa ja isket suurta tyydytystä tuntien roskakanisterin hovinarrin päähän. Narri ryntää pesuhuoneeseen korjaamaan saastaista olotilaansa, joten seuraat häntä ja viskaat miehen kylpyyn purkillisen kylpyvaahtoa. Vaahdon peittäessä narrin näkyvyyden nyysit mukaasi tämän kultakellolla varustetun lakin ja poistut mitä pikimmiten kirjastoon ja L-avaruuden kautta eiliseen.

Taas menneisyydessä suunnistat Shadesiin, jossa etsit tiesi tyttöjen talolle Ison Sallyn juttusille. Pyydä saada jotain erikoista (sinappia?!) ja Sally kertoo tarvitsevansa joitakin aineosia salaiseen reseptiinsä. Lahjoita kokillesi muna, kookospähkinä ja jauhoja, niin saat vastalahjaksi keltaiset alushousut...

Ihmetellen Sallyn tarjoomisia palaat nykypäivään ja viet alushousut katupojalle todistaaksesi oleva tosi mies. Alkkarit tekevät tehtävänsä, ja poika opettaa sinulle lupaamansa salaisen kädenpuristuksen ja uskoo lisäksi huostaasi yhdet rintaliivit. Kiitellen siirryt Shadesiin, jossa muuten sulkeutunut muurari ilostuu esittämästäsi salaisesta kädenpuristuksesta niin paljon, että antaa sinulle kultaisen tasoittimensa. Harhailtuasi oikealle huomaat kadun viereisestä oviaukosta kuuluvan kuorsausta. Pystymättä hillitsemään uteliaisuuttasi vaimennat tikapuut rintaliiveillä, ja isket koko komeuden sillaksi oviaukon eteen. Sisällä huomaat kuorsauksen lähteenä toimivat makeasti nukkuvan varkaan, jonka vyössä heiluu houkutteleva avain.

Yrität kurottaa avainta, mutta voro kääntyy unissaan peittäen avaimen alleen. Ovelana taikurina kutitat miehen jalkoja höyhenellä, ja avain on taas pian näkyvillä. Nyt voit ottaa kultaisen avaimen ja hipsiä pois paikalta. Kiiruhda kauppakujalle, mutta muista ottaa tikapuut mukaasi.

Salainen sinappiohje

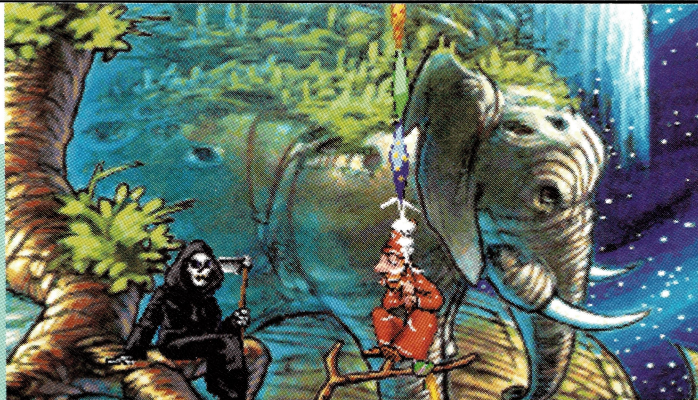
Kujalla kaiva nukke Luggagesta omiin taskuihisi ja sinkoudu taas katolle. Ylhäällä harjoitat luovaa ilkivaltaa iskemällä nuken (oikein sille rumilukselle) savupiippuun, niin pian alkemisti saa hyvän syyn siirtyä ulkosalle haukkaamaan raitista ilmaa. Pieni savustus ei kuitenkaan tunnu riittävän, joten palaat maan tasalle ja loikit alkemistin savuiseen kauppaan,

jossa isket ruutitynnyrin takkaan ja virität räjähteen siimalla. Pingo ulos turvaan ja sytytä rännistä pilkistävä lanka tulitikulla.

Seuraavassa räjähdyksessä alkemistin kauppa saa huomattavia vaurioita ja katolla kiikkuva nokipoika tiputtaa järkytyksestä kultaisen harjansa – tietenkin suoraan uskollisen Luggagesi uumeniin. Kaikki tarvittavat kulta-esineet taskussasi suunnistat takaisin lohikäärmeen majalle, jossa annat lohharille tämän himoitsemat tavarat. Pian ilmenee, että moinen homma olisi ehkä ollut parempi jättää tekemättä...

Harmitellen laahustat kaupunginaukealle, jossa Nanny Ogg on myymässä rojujaan. Kyselet myynnissä olevista tavaroista, ja onnistut saamaan itsellesi maton (hurjaa!). Tunnet olosi hieman inhottavaksi ja heittäydyt sarkastiseksi Nannylle, joka sulkee silmänsä ja jää odottamaan suudelmaasi. Nannyn odottaessa kaappaat nopeasti tämän sinappikirjan ja pelastaudut L-avaruuden kautta eiliseen.

Kirjastossa tiedät jo kokemuksesta, että pian paikalle ilmestyy varas pöllimään lohikäärmeiden kutsumista käsittelevän kirjan. Vahingosta viisastuneena kaappaat lohharikirjan hyllystä ja vaihdat sen kannet sinappikirjaasi, jonka palautat nopsasti hyllyyn. Nyt varas voi rauhassa pölliä ihan mitä haluaa.


Kuolema pitää pientä paussia ja ihailee maisemia.


Voittoisa Mörkö myhäilee taistelutantereen reunalla, ja hävinnyt osapuoli makaa kauhusta kankeana lattialla. Mutta taistelu oli kova!



Etsi kuvasta tutunnäköinen, vaaleapartainen, tummakaapuinen herrasmies ...

Paremman puutteessa: Rincewind the Hero

Onnettomien tapahtumien kautta huomaat kaupungin yhtäkkiä joutuneen lohikäärmeen valtaan, joten nyt Ankh-Morpork todella tarvitsee sankaria – ainakin enemmän kuin ennen ryhtymistäsi hommiin. Tunnetusti lohharin tappaminen on mahdollista vain, jos sankarilla on siihen tasan yksi mahdollisuus miljoonasta – niin ainakin kaupungin portilla nuokkuvat vartijat kertovat sinulle kysellessäsi asiasta.

No, sankarin on tehtävä, mitä sankarin on tehtävä – uupuneena suunnistat Yliopiston keittiöön noutamaan paistinlastaa. Ennen poistumistasi kaappaat vielä johtajan huoneesta mukaasi pomon unohtaman tyylikkään hatun. Seikkailun paine alkaa tuntua, ja päätät käydä lohduttautumassa pubissa pienen paukun ääressä. Tarkkailet taas baaritiskin takana olevia juomia, ja huomaat ilokseesi pullojen joukossa vanhan suosikkisi: pullollisen klatchianilaista kaktusmehua.

Pyydät baarimikolta huikat kyseistä ainetta, ja huomaat saaneesi kaupan päälle vielä yhden kappaleen eläviä matoja, jonka keräät talteen lasistasi kiemurtelemasta. Varmuuden vuoksi sidot sen siimaan, jos se piru vaikka saisi päähänsä yrittää karata.

Käytännön vitsien ystävänä ajattelet vielä hieroa suolaa haavoihin menemällä salaseuran piilopaikalle ja koputtamalla oveen. Tällä kertaa et pääse sisään, mutta lohdutukseksi sinulle tarjotaan sinappitorttu. Pikaisesti siirryt Shadesiin, jossa jututat Big Sallya ja hiippailet jälleen rosvon unipaikkaan.

Nyt tyhjän sängyn yläpuolelta löydät pussin, jonka sisältä kalastat taskuusi yhden kappaleen veitsiä. Ennen häipymistäsi Shadesin varjoista raavit vielä lastalla seinältä siihen jääneen noen.

Narri kahleissa (vihdoinkin)

Käväise parturissa noutamassa sakset ja kirjanen, ja jatka aukiolle. Käväise ihmettelemässä psykiatrin vastaanotolla tapahtunutta muutosta ja palaa ulos ostamaan pussillinen iilimatoja myyjältä. Avaa pussi paljastaaksesi ne paljon mainostetut matoset. Astu sivukujalle, jossa entinen puhdistuskone on nykyään muutettu sinappikoneeksi (yäk!). Leikkaa veitsellä koneen kuminauha kylmästi poikki ja tunge se taskuusi koneen omistajan ollessa poissa paikalta.

Aukiolla huomaat entisen tomaattikojun tarjoavan nyt munia, jollaisen heti nostat lähemmin tarkasteltavaksi. Herkkä nenäsi huomaa pilaantuneen aromin, ja inhoa tuntien heität munan maahan. Tällä kertaa einekseen jäännöksistä esiin matelee käärme, jonka siirrät Luggagen kyytiin. Pikku käärme vaikuttaa mielenkiintoiselta, joten hellästi lihotat sitä pienellä lannoitepaukulla. Lopuksi jäykistät eläimen pussillisella vahvaa tärkkiä.

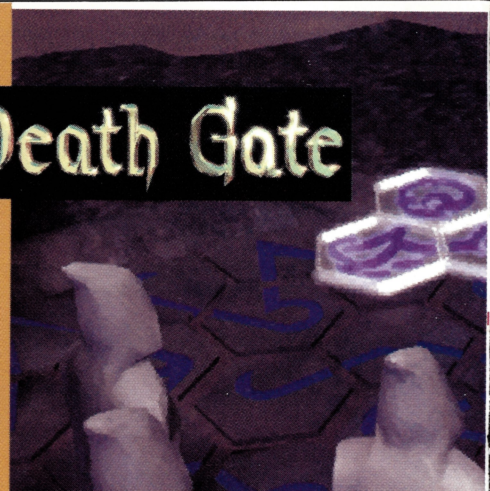
Koska aiot tulla sankariksi, päätät jututtaa asiasta paikalla olevaa Amazonia, joka tietääkin asiasta paljon. Kiitellen palaat psykiatrin vastaanotolle, jossa paikka onkin jo avautunut. Istut alas ja kulutat aikaa heittämällä huulta vieressäsi istuvan maitotytön kanssa. Tämä vaikuttaa innokkaalta näyttelijänalulta, joten ajattelet tulevaisuuteen ja annat hänen kirjoittaa nimensä kirjaseesi.

Päästyäsi vihdoin irti ex-psykiatrin vastaanotolta lähdet ulos kaupungista kesäiseen metsään (woods). Paikalla oleva toivomuskaivo kiinnittää huomiosi, ja heivaat kaivon vivulla ylös ämpärillisen vettä. Täytä kipposi ämpäristä ja irrota veivi ruuvimeisselillä, niin voit palata kaupunkiin ja siellä palatsiin.

Vartijoiden ohi pääset näyttämälle heille joko iilimatoja tai mustetahraa. Sisällä nouda harja yhä vaahtoavasta kylpyammeesta ja pelkoa tuntematta laskeudu alas linnan kellareihin. Pimeässä ja kolkossa luolastossa saavut kolmelle ovelle, joiden vieressä huomaat ison hiirenkolon. Vanha kikka toimii jälleen, kun houkuttelet hiiren ulos piilostaan siimaan sidotulla madolla. Syykin selviää nopeasti, sillä hiiri paljastuukin naamioituneeksi impiksi. Jatkat kävelyäsi syvemmälle dungeoniin, ja saavut lopulta kahlitun narrin ja tämän kepin luo. Ajatellen maksaa vanhat potut pottuina väännät vivulla kepin kidutuspenkkiä, kunnes mokoma sylkäisee lattialle aidon miekan – tosin vääränlaista ääntä pitävän, mutta miekan kuitenkin. Miekka tallessa lainaat vielä etualalla olevalta luurangolta yhden luun ja kiiruhdat ulos päivänvaloon.

Tapio Salminen

Ratkaise **Death Gate**



Matka Abarrachiaan

MISSION CRITICAL

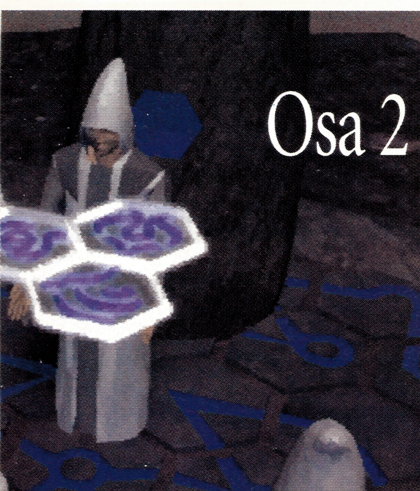
●● Viime lehdessä sait prinsessan ja prinssin mukaasi ja lähdit heidän kanssaan purjehtimaan kohti Citadelia. Mutta mitä siellä tapahtuukaan?

Mene porteille ja siitä etelään vanhan kuivan kannon luokse. Pyydä prinsessalta palvelus, eli kysy soittaisiko hän sävelmää kirjastasi. Mene etelään. Näet haltianaisen sidottuna puuhun. Vapauta hänet leikkaamalla köynnökset auki leikkurilla. Kun hän kiittelee sinua puhele hänen kanssaan muistakin asioista. Haltian kerrottua kultaisesta kirveestä kysy, voisiko hän kysyä Vanhemmilta, antaisivatko nämä kultaisen kirveen sinulle. Odota häntä takaisin. Kun hän palaa esittele ystäväsi hänelle. Pyydä häneltä yrttejä parantaaksesi prinsessan. Pyydä häntä sitten menemään uudelleen Vanhojen luokse pyytämään sauvaa.

Suunnista takaisin oudon eläimen luo ja laita keltaisista kukista saamasi jauhe pähkinään, ja anna se olennolle. Se ei pidä mausta ja heittää sisällön maahan. Ota sisältö ja anna prinsessalle. Anna hänelle myös sienet, yrtit ja punaiset kukat.

Mene takaisin kuivan kelon luo ja pyydä prinsessaa soittamaan. Mene syvemmälle metsään kunnes et enää pääse eteenpäin. Olet aukiolla, jossa on paljon tytaneita ja puussa oleva kristalli. Pyydä prinssiä kiipeämään puuhun ja hakemaan sen sinulle. Mene ta-





kaisin, kunnes olet kelon luona. Avaa se ja heitä kristalli sinne. Palaa Citadelin porteille ja odota.

Tapaat kääpiönaisen ja sitten Zibnabin, joka antaa sinulle kiven. Ota kauniista kaupungista mukaasi riimu ja palaa laivallesi. Käytä kiveä päästäksesi Xarin, opettajasi luokse.

Vanhan tavan mukaan anna raporttisi Xarille ja siirrä uusi riimu laivasi ohjauskiveen titaanien kristallista.

Matka tuonelaan

Käyttämällä kiveä matka Abarrachiaan, kiven aikaan ja ikuisuuteen alkaa. Kun laivasi on luotsinut tiensä läpi tulisen meren, poistu ja etene pellolle, jolla näet kuolleen viljelijän tekemässä ikuista työtään. Puhu hänelle saadaksesi ämpärin, jota hän käyttää. Mene eteenpäin ruutuun, jossa iso käärme vartioi ovea. Ota kivet maasta ja pakene takaisin pellolle ja siitä kaupunkiin.

Mene taloon ja puhu zombiepalvelijalle, minkä jälkeen mene yläkertaan ja ota teetarjotin pöydältä. Vie se zombielle ja puhu hänen kanssaan. Poistu talosta ja mene kellotorniin. Laita sankosi koukkuun ja kivet sankoon. Kiipeä köyttä pitkin ylös. Pyöritä kammesta saadaksesi ämpärin ylös. Käännä kellon viisaria hieman vaille neljättä merkkiä ja katso sitten kellotaulua.

Vapauta köysi vetämällä kammesta ja mene taloon. Kuollut hovimestari on vienyt teensä isännälleen, joten mene avoimesta ovesta sisälle. Ota kirja huoneesta ja lue se.

Mene ylös vanhan mummon luo ja ota hänen kirjansa. Jätä se auki kohdasta, jossa puhutaan käärmeen pyydystämisestä. Puhu mummolle ja sano, että tiedät missä kirja on, ja näytät sen hänelle, jos hän tulee mukaasi. Mene pellolle ja pyydä viljelijä mukaasi.

Mene taas käärmeen luo ja pyydä viljelijää ottamaan käärme kiinni. Puhu myös mummolle ja pyydä häntä lukemaan kirjaa. Palaa laivallesi ja matkaa sillä Kleituksen palatsiin.

Mene palatsiin ja pääsen ruokailemaan inhottavan omahyväisen Kleituksen kanssa. Kiitokseksi ystävällisyydestäsi hän myrkyttää sinut ja heittää tyrmään kuolemaan.

Ei koiraa karvoihin katsomista

Sellissä viruessasi puhu Edmundin kanssa. Heitä sitten koiraan nälkätaika ja anna sille kyljys. Heitä sitten koiraan toinen loitsu, Possession, ja olet taas vapaa, joskaan et oma itsesi.

Koirana ota avain seinältä ja anna se Edmundille, ja sitten itsesi ruumiille. Mene ulos huoneesta ja ylös rappusia. Ota hyllystä toinen pullo vasemmalta ja vipellä takaisin selliisi. Anna taasen se ensin Edmundille ja sitten itsellesi. Kosketa omaa ruumistasi ja olet taas vankina.

Ota pullo edestäsi ja juo siitä. Ota sitten avain ja avaa kahleesi. Puhu taas Edmundille ja sitten pyydä hänet mukaasi. Ota ruuvipuristin tuolilta mukaasi ja poistu sellistä. Mene laivallesi ja prinssi ohjaa sinut salaiselle luolalle.

Poistu laivasta ja mene luolaan. Puhu pelaajille ja sitten Balthazarille. Älä kerro kuka olet, sano vain olevasi Edmundin ystävä. Kysele asioista. Muutu koiraksi ja näet kummia. Kosketa taasen itseäsi ja kerro Balthazarille mitä näit ja miten.

Mene salaiseen tunneliin Balthazarin saatua sen näkyviin. Ota kaapu maasta ja näkyjen loputtua nosta myös kirja mukaasi ja lue se. Poistu luolasta ja Balthazar puhuu sinulle. Kysele häneltä visioista ja mene sitten laivaasi. Pue musta kaapu yllesi ja matkaa Telestiaan.

Mene kaupunkiin ja kiipeä torniin. Kiristä ensin ruuvipuristin kiinni ja laita se valtikkaan. Löysytä sitä ja valtikan pää tipuu lattialle. Ota se mukaasi. Mene ovelle, jota vartioi nyttemmin kiinni otettu käärme. Ovessa olevien kaikkien nuolien tulisi osoittaa alas päin.

Saatuasi oven auki puhu raihnalle zombie-kääpiölle ja pyydä hänet mukaasi. Palaa laivallasi inhan Kleituksen palatsiin.

Hyvyys ja oikeudenmukaisuus voittaa

Poistu laivastasi ja mene luolaan. Edmund liittyy seuraasi, puhu hänelle. Avaa ovi katakombeihin ja kääpiö villiintyy. Ota vaatteenpala oven välistä ja mene ovesta sisälle. Näytä vaatteenpalaa koiralle ja seuraa sitä halki katakombien. Tulet Colossuksen luokse. Tee riimuun Unravel Illusion -loitsu ja laita valtikan pääpala ilmestyneeseen koloon.

Vaikka oletkin patryan, Edmund on sinulle kiitollinen ja antaa sinulle amulettinsa muistoksi. Ota myös kiven riimu ja palaa laivallesi. Lähde kotiisi antamaan raporttisi Xarille.

Xarin vastailtua kysymyksiisi mene laivallesi ja siirrä amuletista riimut ohjauskiveen. Käytä sitä ja pääset veden ulottuvuuteen. Mene ulos laivasta ja länteen. Kumoa vahva maaginen riimu, joka suojelee kaupunkia siirtämällä yksi riimu, jonka sait pelaajilta, kiveen. Sen pitäisi nyt muodostaa Possession, jolloin mahtava Ward kumoutuu.

Isohko lohikäärme tulee luoksesi ilkkumaan, joten muutu koiraksi heti kun saat tilaisuuden. Mene länteen. Kerro Samahille totuus ja kysele kaikkea. Tehtyänne suunnitelman ilkeän San-Draxin pään menoksi taio Reality Pocket mattoon ja työnnä Globe sinne. Ota sitten matto kantoon ja mene uudelle laivallesi. Ota pulloon vettä ja taio siihen Null Water. Juo pullosta niin pääset luolaan jossa San-Drax majaili. Ota suomut lattialta ja mene kaupungin eteen kivikasan luo, jonne se iso vihulainen tyrkkäsi kallisarvoisen kivesi.

Laita suomut kivikasaan ja rakas pahuuden ilmoittajasi hohtaa kirkaana kuin smaragdi. Nouki se mukaasi ja mene uuteen laivaasi. Pistä matto laivasi seinälle ja taio siihen jälleen Reality Pocket -taika, mene sisälle. Tyrkkää kivi ulos matosta ja seuraa itsekin perässä. Tee Rune Transfer amuletistasi kiveen ja käytä sitä.

Kapuloita rattaissa

Perillä mene Nexus Cityyn ja ota Xarin historiankirja, lue se. Mene labyrintin portille ja siitä sisälle. Heitä zingerisi köynnöksille ja perään sitten Cold-loitsu, ota zinger mukaasi ja jatka matkaa. Tulet tiikeriolentojen leiriin. Juokse takaisinpäin pakoon. Saatuasi itsesi köynnösten toiselle puolelle näet verkkaan liikkuvat otukset edessäsi, heitä Heat-loitsu köynnöksiin ja pikku karvapallot eivät enää häiritse sinua. Sitten taas Cold ja pääset itse ylitse.

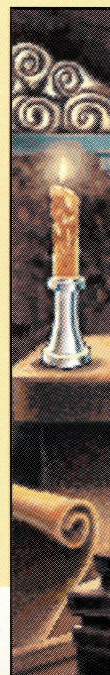
Mene takaisin tiikerien leiriin ja ota tikunnokasta pääkallo mukaasi. Mene olioitten luolaan ja ota luu lattialta. Pistä pääkallo zingeriin, samoin musta viitta. ja postu luolasta. Mene eteenpäin. Aja kyläläisiä hätyyttävät tiikeri-ihmiset pois aktivoimalla zingeri. Puhu kylän päämiehelle ja käytä sitten parannusvoidetta haavoittuneeseen. Ota parantajan jättämä naru maasta ja puhu sitten Trackerille. Mene pohjoiseen.

Tracker johdattaa sinut läpi labyrintin vaarallisen Chaodin luokse. Laita naru luuhun ja siinä sinulle jousi, jolla voit ampua maagisen nuolesi. Tee niin ja Chaod makaa kuolleena maassa.

Juo pullosta vettä ja mene luolaan. San-Drax on sinua vastassa, joten särje kivi. Zibnab tulee lohikäärmeineen apuun ja paha lisko pakenee. Puhu Zibnabille. Hän vie sinut toiseen paikkaan ,jolloin juttele uudelleen hänen kanssaan. Mene pohjoiseen ja näet peilikuvasi. Taio Self Immolation käänteisenä itseesi ja peilikuvasi katoaa. Ota tavarat siltä ja yhdistä terät niin saat sakset.

Mene pohjoiseen ja mene sitten lisää. Katko lonkeroita saksilla kunnes ne loppuvat ja olio katoaa. Mene pohjoiseen.

Juttelun jälkeen pistä veden riimu sille varattuun koloon ja herätä henkiin Xar. Pistä sitten kiven riimu paikoilleen ja juttele Xarin kanssa. Lue historiankirjaa ja katso sieltä Orsephin riimun sijainti. Laita ilman riimu paikoilleen ja siirrä sitten Focusta Orsephin riimun paikalle. Pistä sitten Nexus-riimu paikoilleen Focukseen ja nauti loppudemosta.



Mikko Rautiainen

Syksyn kuumimmat CD-pelitarjoukset!

Tuotteita rajoitetusti. Palvelemme ma-pe 9-18, la 9-14.
Soita. Faxaa tai postita kuponki!
Puhelin 90-822 070.

PC CD-ROM
Championship Manager 2
299!!!

PC CD-ROM
Command & Conquer
299!!!

PC CD-ROM
Phantasmagoria
329!!!

PC CD-ROM
Werewolf VS Comanche
329!!!

PC CD-ROM

11TH HOUR	299
ABSOLUTE ZERO	269
AIR POWER	269
AL UNSER ARCADE RACING WIN 95	199
APACHE LONGBOW	269
ARC OF DOOM	239
ARDENNES	299
ASCENDANCY	329
ATTACK STACK	269
BATTLE BEAST	269
BLOWN AWAY	269
BURIED IN TIME	299
D-DAY AMERICA INVADES	299
DESCENT 2	299
DIG	299
DUNGEON MASTER 2	299
EMPIRE DELUXE 2	299
ENTERTAINER	239
FIFA SOCCER 96	349
FLIGHT UNLIMITED	329
FORMULA 1 GRAND PRIX 2	299

HINTATAKUU!

FULL THROTTLE	299
FX FIGHTER	299
GENE WARS	349
HARPOON II DELUXE	269
HEART OF DARKNESS	329
HERETIC	269
HEROES OF THE MIGHT & MAGIC	299
HIGH OCTANE	349
INDYCAR RACING 2	299
JAGGED ALLIANCE	299
JUNGLE BOOK	269
KNIGHT MOVES	269
LANDS OF LORE II	299
LAST DYNASTY	299
LOADSTAR	269
LORDS OF MIDNIGHT	249
MAGIC CARPET 2	329
MECHWARRIOR 2	329
METAL MARINES	269
MICRO MACHINES 2	299
MORTAL COIL	329

Edullisemmat hinnat!

MORTAL KOMBAT 3	299
MOTOR CITY	269
NEED FOR SPEED	349
NHL HOCKEY 96	329
NHLPA ALL STARS	299
ORION CONSPIRACY	299
PINBALL ILLUSIONS	269
PLAYER MANAGER 2	269
PIT FALL WIN 95	299
POLICE QUEST COLLECTION	299
PRIMAL RAGE	269
REBEL ASSAULT 2	329
RIDDLE OF MASTER LU	299
SCREAMER	329
SENSIBLE GOLF	299
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	269
SHERLOCK COMBINATION PACK	299
SIM CITY 2000 COLLECTION	369
SIM ISLE	299
SIM TOWER	289
SIMON THE SORCERER 2	299
SMURFS	299
SPACE QUEST 6	269
STAR TREK TNG	299
STAR TREK OMNIPEDIA	359
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	299
TERMINAL VELOCITY	269
TERMINATOR FUTURE SHOCK	299
TERRA NOVA	329
THE BIG 3	239
TIE FIGHTERS COLLECTORS PACK	349
TILT	329
TOWER OF SOULS	269
ULTIMATE FANTASY	239
URBAN DECAY	299
US NAVY FIGHTERS GOLD	349
USS TICONDEROGA WIN 95	299
VORTEX: QUANTUM GATE 2	299
WAR ZONE	239
WARLORDS 2 DELUXE	299
WORMS	269
ZOMBIE DINOS	269

PC CD-halpikset

7TH QUEST	99
CANNON FODDER 2	99
FALCON 3.0	99
HAND OF FATE	99
HOOK/LEGEND OF KYRANDIA	129
INDYCAR RACING	99
JORDAN IN FLIGHT	99
LABYRINTH	99
LANDS OF LORE	129
LEGEND OF KYRANDIA 3	149
MANIAC MANSION 2	99
NHL HOCKEY	99
PGA TOUR GOLF WINDOWS	99
POPULOUS 2	99
PRIVATEER	99
REBEL ASSAULT	129
SEAL TEAM	99
SHADOWCASTER	99
SPACE HULK	99
SSN SEA WOLF	99
STRIKE COMMANDER	99
SYNDICATE PLUS	99
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	99
ULTIMA VII COMPLETE	99
WING COMMANDER	99
WING COMMANDER 2	99
WING COMMANDER ARMADA	99

Huippukonsolit nyt Suomessa!

Sony PlayStation
alk. 2195,-



Sega Saturn
alk. 2995,-



Sony PlayStation

3D LEMMINGS	399
AIR COMBAT	399
CYBER SLED	399
DESTRUCTION DERBY	399
DISCWORLD	399
EXTREME SPORTS	399
JUMPING FLASH	399
KILEAK THE BLOOD	399
KRAZY IVAN	399
MORTAL KOMBAT 3	399
NOVASTORM	399
RAPID RELOAD	399
RIDGE RACER	399
STARBLADE ALPHA	399
TEKKEN	399
THEME PARK	399
TOSHINDEN	399
WAR HAWK	399
WIPEOUT	399

Sega Saturn

CLOCKWORK KNIGHT	399
DAYTONA USA	495
NBA JAM T.E. EDITION	495
PANZER DRAGOON	495
PEBBLE BEACH GOLF	449
THEME PARK	449
VICTORY GOAL	399

GRAVIS-ohjainhinnat pohjassa!



Gravis Analog PC	129,-	Gravis Ultra Sound max	1195,-
Gravis Pro PC	199,-	Gravis Ultra Sound CD 3	995,-
Gravis Gamepad PC	169,-	Gravis Ultra Soun ACE	745,-

Postimyyntiehdot tuotekuvastossa.

Tilaan tuotteet:

Nimi

Osoite

Postinro Postitoimipaikka

Puhelin Allekirjoitus

HIPE9507 Alle 18 v. huoltajan allekirj.

VASTAANOTTAJA MAKSAA POSTIMAKSUN

HIT GAMES OY
POWER
PL 339
90101 Oulu
p. (90) 822 070
f. (90) 822 071

VASTAUSLÄHETYS
90100/1041



Kansa fleimasi, miehet kertovat

● ● Tunnen oloni lähinnä vaivautuneeksi, kun jotkut mediat, jopa sellaiset, joiden luulisi tietävän paremmin, luovat kuvan Internetistä jokaiselle sopivana Satumaana. Mikä on lievästi sanoen yliammuttua.

Internet EI ole paikka, missä pelifirmat korvat höröllään kuuntelevat pelaajien parannusehdotuksia, missä demot, päivitykset ja uusimmat shareware-pelit lohkotaan jostain mystisestä tiedostoemäsuonesta, tai missä News-alueet sisältävät sellaisenaan nieltävää jumalansanaa. Pääsääntöisesti nettitarjonnan informaatioarvo on aika pientä, mutta ainakin viihdearvoa riittää.

Pelifirmojen kanssa juttusilla

On vankka harhaluulo, että pelifirmojen kanssa voi olla tekemisissä netissä. Siellä ne kuuntelevat parannusehdotuksia, demoja ja patcheja voi imuroida heidän hyvin hoidetuilta kotisivuiltaan, jollainen on jokaisella.

Muutamalla firmalla oma kotisatama onkin, mutta eipä pelifirman nettiedustus mitenkään hirveän yleistä ole. Aina välillä uusi linjatyöntekijä lupaa postittaa pressitiedotteita ja vastata kritiikkiin ja parannusehdotuksiin.

Vähänpä raukkaparka ymmärtää, ettei kaunis aikomus voi toimia käytännössä. Miten yksi ihminen muka voisi vastata päivässä valtavaan määrään postia, vaikka suurimpaan osaan riittääkin joko "osta alkuperäinen peli" tai "vaivaudu lukemaan manuaali". Auta armias, jos hän alkaa viivästellä: kostona on "Missä senjasen firman tuotetuki?!!" -viestiketju. Siksipä PR-henkilöt sitten pikku hiljaa haihtuvat pois, eikä heistä enää kuulu mitään.

Viimeisin uhri taisi olla MicroProse, jonka PR-henkilön viimeinen viesti (karkeasti ottaen) oli kuolonsuudelma Across The Rhinelle. Hän nimittäin lupasi välittää (erittäin kohtuulliset) parannusehdotukset tekijätiimille, mutta kertoi myös, ettei Rhineen ole päivitystä suunnitteilla. Tulkittuna: peliä ei ole ostettu tarpeeksi ja se on dumpattu.

Internet ja uudet pelit

No varmastihan net korvaa pelilehdet uutis- ja arvostelukanavana? Kyllä, ainakin osittain. Tosin netin uutisarvo rajoittuu enimmäkseen siihen, että näkee koska joku peli on tullut kauppoihin. Robert Greaniaksen näkemys vastaa totuutta tapahtumaa seuraavasta viestiketjusta:

0) MW II is OUT!!!!!!
1) Just got MW][, gonna go play it now – bye
2) Can someone please tell me how good is MW][?!?
3) MW][copy protection crack needed.
4) WHERE IS THE MW2 DEMO!??!!1?1!!1
5) MW][– no GUS?
6) MW 2? Not in MY area...
7) MW 2 ROCKS!!!!!!!
8) MW 2 SUCKS!!!!!!!!
9) MW 2 – 4 sale

Luonnollisesti ei niin huonoa peliä olekaan, etteikö se jonkun mielestä olisi maailman paras, tai niin hyvää, etteikö joku sitäkin hauku. Siksipä netistä löytyvät mielipiteet kannattaa hyödyntää lähinnä tilastollisesti.

Eli kun HypeGame tulee, älä usko heti ensimmäistä "Hype RRRRocks!" -viestiä, vaan read on, kunnes viestejä on sopiva määrä. Jos luet Mechwarrior 2:sta tuhat viestiä, joista 800 väittää että se on hyvä, niin tilastollisesti se voi sitä ollakin.

Olen muuten tehnyt mielenkiintoisen etnisen havainnon: brittilehtien arvostelijathan eivät yleensä ymmärrä peleistä muuta kuin grafiikan. (Se PC Format, jossa Lords Of Midnight sai 87 %, sai minut melkein tilaamaan PC Formatin, jotta voisin vihan vimmassa lopettaa tilauksen.) Sama grafiikkaan tuijottelu pätee myös hämmästyttävässä määrin brittipelaajiin, joten kumpi oli ennen: muna vai kana?

Ilmaista tavaraa

Kaikki maailman shareware löytyy Internetistä, se pitää varmasti paikkansa. Jaettuna kymmeniintuhansiin paikkoihin. Internetissä EI ole mitään mystistä keskuspaikkaa, josta löytää kaiken tarvitsemansa.

Sanotaan esimerkin vuoksi, että etsit vaikka VGA Planets -tavaraa. Kun olet löytänyt sopivan osoitteen (niitäkin on muutama), saatkin yrittää selvittää, mikä on esimerkiksi VPH316X.ARJ. Sitä paitsi aika harva ftp-paikka viitsii esimerkiksi poistaa vanhat tai tarpeettomat ohjelmat valikoimistaan. Huonosti hoidetusta paikasta voi löytyä esimerkiksi jokainen koskaan julkaistu päivitys Master of Magicista, tai VGA Planetsia leikisti tukeva paikka yksinkertaisesti siirtää itselleen kunnon VP-paikan kaikki tiedostot risuineen ja männynkäpyineen, ja on vielä ylpeä siitä.

No, löydät mitä haluat, ja sitten yrität siirtää sitä ftp:llä, samaan aikaan kun kymmenet tuhannet virtuaalisurffaajat tukkivat alimitoitetut linjat poukkiessaan "Maailman kauneimmat kurkut" -kotisivulta katselemaan "ASCII-lehmät"-kotisivua. Kun tunti on mennyt ja 200 kiloa siirtynyt, et enää valita yhdessäkään purkissa siitä, että Telix näyttää vain 1557 tavun siirtonopeutta, vaikka eräästä toisesta tuli kerran 1615 tavua sekunnissa.

Freak Show

Netin pääasiallinen viehätys perustuu siihen, miten ihmeellisiä juttuja ihmiset viitsivät, kehtaavat ja jaksavat kirjoittaa. Newseistä voi lukea insinörttien taistelusta saada Mechwarrior 2 pyörimään OS/2:n alta, ihmetellä 0-Li-Fe-eLiTeN väärää viestiä väärään ryhmään, seurata Tim Wissemanin taistelua PHost-ryhmää vastaan ja katsella vierestä, kun Computer Gaming Worldin linjatoimittaja pui vanhaa likapyykkiä entisen (vainoharhaisen) avustajan kanssa. Eipä tarvitse enää seurata Kauniiden & Rohkeiden korvike-elämää.

Kaiholla muistan, kun joku postitti "Jesus is Coming!!!!"-meininkiä peliryhmiin, ja joka News-alue heitti alueelle tyypillisen vastauksen. Menköön esimerkkinä yleisin vastaus "When is it out? Will it support GUS? Where can I download a demo?", ja saatte itse pohtia, mitä esmes alt.games.doom-alueella vastattiin...

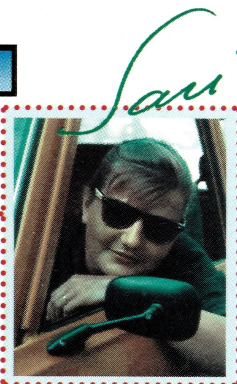
Siis yritän taistella Internet-vyörytystä vastaan? En ikinä! Kuten dorothy@land.of.oz.au sanoi: "There's no place like Internet!" (jolloin yhteys katkesi ja hän heräsi Kansasissa, mutta se on eri juttu), joten jos osaa kokeilla ensin ja kysyä vasta sitten, sutena vain Internettiin.

Bonus Feature: Mikä on insinörtti?

Sana insinörtti ei ole suunnattu halventamaan tiettyä ammattiryhmää, vaan se perustuu insinöörien varmasti keksittyyn taipumukseen arvostaa tekniikkaa yli kaiken. Nimikettä kun terästää no-life-vivahteisella "nörtillä", saadaan se mitä se on: tekniikkaan liikaa uponnut koneenkäyttäjä, joka ei enää näe metsää megatavuilta. Tarkoittaa siis esimerkiksi arvostelijaa, jonka mielestä Windows-tuki on pelattavuutta tärkeämpi. Kansainvälistä käyttöä ajatellen termi on englanniksi "enginerd".

Jatkuu seuraavassa numerossa: Mikä onkaan dossiili?

PELIT posti



Amigan puolestapuhujat ovat lähettäneet parikymmentä kirjettä, joissa kaikissa vannotaan ikuista uskollisuutta Amigalle. Hyvä niin.

Valitettavasti "Amiga on paras, PC on huono" -kirjeitä ilman perusteluja ei kannata julkaista. Jokainen valitsee koneensa ja pelinsä ja ohjelmansa ja polkupyöränsä ja kaverinsa ja niin edelleen, ja valinta tehdään oman mieltymyksen perusteella, ei kaverin.

Yksi pieni vieno toivomus niille, jotka ystävällisesti lähetätte levykkeellä tekstiä: tallentakaa teksti asciina ilman hienoja otsikon alleviivauksia tai rivinsisennyksiä tms. Ne kaikki joudun poistamaan käsin, ja se on melkoisen aikaa vievää puuhaa. Ja muistattehan, osoite ja nimi selvästi levykkeen päälle ja postimerkki mukaan, jos haluatte levykkeenne takaisin.

Kirjoitelkaa kaikesta maan ja taivaan välillä osoitteella

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Pelivuokraamoja Suomeen

Voi meitä, jotka harrastaisimme pelaamista epätavalliseen tapaan: tahtoisimme ennakkoluulottomasti kokeilla lähes kaikkia pelejä ja oppia toteutustavoista ja kokea, kuinka hyvin pelitalot ovat kulloinkin onnistuneet pelattavuudessa ja mielenkiinnossa. Shareware sopii harrastusmuotoon hyvin, mutta siinä sarjassa pelitalot eivät olekaan edustettuina.

Ihannetilanne olisi tietenkin kuuluminen pelitalojen beta-testaajiin, vaan yhtään ryhmää harrastaja ei tunne, eikä koto-Suomessa alaa liene. Eikö siis olisi hyvä, jos olisi olemassa pelivuokraamo(ja)? Pelivalikoima tietenkin kestäviä romppuja.

Marko N

Kyllä niitä jo onkin, kovin vain ovat hiljaa itsestään. Kaikkia pelejä ei vain voi pistää vuokraukseen paksujen ohjekirjojen ja muun oheismateriaalin vuoksi.

Makupaloja peleistä on liikkeellä purkeissa sekä demoina että ns. shareware-versioina, joita esimerkiksi Interplay on alkanut viime aikoina harrastaa.

Lyhytkö hyvä?

Pelit-lehti on parantunut paljon vaikka se on ollut hyvä jo alusta asti, joten pysykää samassa kurssissa. Oli hyvä idea yhdistää Max & Moriz, PelitSeis sekä PelitSoi.

Lehdessä 5/95 oli muuten mielenkiintoisen lyhyt Kuukauden kirje, mites se ny sillai?

Kuka ideoi ja tekee kilpailut? Olisiko lukijalla mahdollisuus tähän?

Mitä eroa on Pelit-BBS:n numeroilla 506 675 757 ja 656 3700?

Slayer from the otherside

Meistä se oli niin hauska se kuukauden kirje. Kilpailut ideoidaan toimituksessa, mutta kaikenlaiset ideat ovat aina tervetulleita. Pelit-BBS:n numeroilla ei ole mitään eroa.

Vain 81 pistettä!

Kimmo Veijalainen, mitä ihmettä sinä touhuat, kun annoit maailman parhaalle ampumapelille Rise of the Triadille vain 81 pistettä? Pelissä on huippuhyvä grafiikka. ROTT voittaa Doomit ym räiskintäpelit aivan selvästi.

Erittäin vihainen poju

On olemassa niitäkin, joista sekin on liikaa. Lue arvostelu niin löydät perustelut pistemäärälle.

Saanko palkinnon?

Saanko pelin, jos lähetän teille ratkaisuja? Entä jos lähetän vinkkejä noin 150 peliin?

Tilaaja

Jos lähettämäsi ratkaisu julkaistaan, saat pienen palkkion. Silloin tällöin palkitsemme hyvien vinkkien lähettäjän, siitä on aina maininta PelitSeis-palstan alussa. Ei kuitenkaan välttämättä se määrä, vaan se laatu. Erityisesti haluaisimme strategiapelivinkkejä, niistä on ikuinen pula.

Muistikuvien kultautuminen

Olen ollut mukana pelimaailmasa hyvin aktiivisesti jo yli 13 vuotta ja olen todella tympääntynyt kuuntelemaan muiden jo pitempään tietokonekuvioissa olleiden huomautuksia tyyliin "Kyllä C64:ssa oli parempia pelejä" ja "Pelien taso on laskenut alkuajoista". Typerää p*puhetta minun mielestäni. Tällaiset henkilöt tuntuvat elävän menneisyydessä.

On hyvin ärsyttävää kuulla väitteitä, joiden mukaan vuoden -89 jälkeen ei ole tullut yhtään hyvää peliä. Tällaisilla henkilöillä on tapahtunut Muistikuvien Kultautuminen. Huonot pelit ja asiat unohtuvat nopeasti ja jäljelle jää vain hyvät. Avatkaa silmänne, sohlot!

Loistavista peleistä muodostuu legendoja. 80-luvulta niitä ovat esimerkiksi Pitstop 2 ja Epyxin Games-pelit. Tuoreempia legendoja ovat esimerkiksi Doom, Indycar, Nascar ja System Shock. Ja pelithän ovat kehittyneet vuosien saatossa. Jos joku julkaisisi uudestaan F-15 Strike Eaglen uudella nimellä ja Strike Commanderin enginellä hänet vähintään listattaisiin. Kuitenkin F-15 on legenda pelinä.

Valitettavaa kuitenkin on, että pääosin vain simulaattorit ovat kehittyneet. Olen kuitenkin varma, että kymmenen vuoden kuluttua joku sanoo: "Ei nykyään enää tehdä Doomin tasoisia pelejä".

James Kometani

Lähinnä kai on kaivattu omaperäisiä ideoita, ei niinkään vanhanaikaista kökkögrafiikkaa tai piip-ääniä. Pelattavuus on se, minkä nimiin pitäisi vannoa, ei niinkään pelien tekniset tiedot. Uusia klassikkopelejä syntyy koko ajan vielä nykyisinkin.

Doomin tasoja

Olen tehnyt pari tasoa Doomiin, miten saisin ne levitykseen? Modeemia en omista.

id is the best

Anna ne kaverille, jolla on modeemi.

Kuukauden idea

Lehteen vaaditaan koko ajan lisää palstoja. Olen keksinyt ratkaisun: tehkää yhden sivun Sekalaista-laatikko ja siihen vuorotellen juttua vaadituista asioista. Esimerkiksi roolipelit, konsolit, simulaattorit ja heitä sikaa -vinkit.

Agge

Ja veikkaustulokset, tv-ohjelmat ja Minin moottorin vaihto-opas...

Star Trek -videoita

Mistä saisi Star Trek -originaalisarjan videokasetteja?

Pahassa puutteessa

Iso-Britannia lienee käyttökelpoisin lähde. Kahden jakson kasetit maksavat noin 70 markkaa (10–11 puntaa). Joku viisaampi tietänee luotettavan postimyyntiliikkeen. Toisaalta Suomesta löytyy leegio ihmisiä, joiden nauhurit tallensivat koko sarjan aikanaan.

Suositeltavia uudistuksia ja mielipiteitä

Koko Pelit-lehteä pitäisi suurentaa. Lisäisitte sellaiset 30 sivua tai enemmän. Aineistoa kyllä löytyisi, vinkkejä ja muuta postia tulee vaikka kuinka paljon enemmän kuin painetaan.

Järjestäkää kaikki vinkit jne aakkojärjestykseen, jotta löytää etsimänsä helpommin.

Lehti voisi ilmestyä 15 kertaa vuodessa, joka kuussa ja kolme ylimääräistä aina johonkin väliin. Ne kolme voisivat taas olla 20 sivua isompia kuin muut lehdet.

Kilpailut ovat mahtavia, niitä ei saa vähentää, vaan ehkä lisätä vielä pari ja palkinnot voisivat olla hieman parempia tai niitä voisi olla ehkä enemmän.

Vinkkejä voisi lisätä ainakin neljäsen sivua, kirjoittaa itsekin vinkkejä peleihin.

Pelit-postiinkin saisi oman kirjoituksensa helpommin nähtäväksi, jos se olisi viitisen sivua.

Mitään poistettavaa ei lehdessä ole, vain lisättävää.

Suuruudenhullu heksaeditoija

Lisää, lisää, lisää... armoa! Lohdutukseksi saat Pelit-paidan.

Rekisteröinti

Rekisteröinti, tämä pikku asia, joka tuo peliyhtiöille rahaa ja antaa meille kokonaisen pelin. Enemmän kenttiä, uutta musiikkia, kaikkea kivaa ja hyvän mielen.

Nyt kuitenkin on niin, että melkein kaikki hyvät pelit tulevat ulkomailta. Voisitteko siis kertoa, mikä olisi helpoin tapa rekisteröidä esimerkiksi One Must Fall? Kun se pitäisi maksaa puntina Englantiin.

Registerer

Helpoin tapa on maksaa luottokortilla (VISA, Eurocard jne). Toinen mahdollisuus on ottaa tiedot ylös pelin ohjeista ja marssia pankkiin, tiskillä kyllä auttavat.

Runo haaveesta

On mulla haave suuren suuri
se toteutuu jos on hyvä tuuri.
Ainoa este on se yksi ja sama
tiedätte varmaan että se on raha.
Pentium on haave tuo
ehkä onni sen mulle tuo.

Jack Sorensen

Eiköhän Jackilla se jo olekin... (Jack Sorensen on LucasArtsin uusi johtaja. –toim. huom.)

Löytääkö etsivä?

Eikö voisi tehdä jotain, mikä helpottaisi vinkkien etsimistä? Jos etsin vinkkiä vaikka perus-Questiin, niin joudun kahlaamaan läpi kaikki Pelit-lehteni, joita on tosi paljon, sillä omistan jokaisen numeron kyseistä todella hyvää lehteä.

Ehdotan, että jokaiseen numeroon laitettaisiin sisälmysluettelon viereen lista peleistä, joihin lehdessä on apua.

Etsivä

Hmmmmm. Siitä luettelosta taitaisi tulla melkoisen pitkä. Mitäs jos jokaisen uuden lehden tullessa kirjoittaisit itse koneellesi listan?

KUUKAUDEN KIRJE

Piraatin tarina

Piratismi on puhuttanut tietokoneen käyttäjiä kautta aikojen ja päätin lopulta itse ottaa osaa tähän keskusteluun, joten kerronpa pienen tarinan itsestäni.

Olen itse ollut piraatti ja minulla on paljon kokemusta piratismista. Aikoinani olin kova swappaamaan pelejä ja ohjelmia. Silloin se tuntui upealta: oli koodinimi, kontakteja ympäri Eurooppaa ja paljon pelejä sekä ohjelmia. Tämä kaikki sai aikaan kierteen, josta ei ollut paluuta. Ei mennyt kauan, kun homma alkoi luisua käsistäni.

Aluksi suurimmat ongelmat koostuivat postimaksuista, mutta ajan myötä nekin oppi kiertämään, kuten pelien kopiointisuojatkin. Sitten tulivat virukset, joita sai olla aina kyttäämässä. Lopulta suurin ongelma koostui kiinnijäämisen pelosta, mutta ajan myötä sekin pelko hävisi.

Muistan aina kunka käynnistin jonkin pelin/ohjelman ja odotin innoissani groupien introja, jos vaikka minulle olisi terveiset. Pari kertaa sainkin terveiset ja silloin tunsin itseni todella ylpeäksi.

En koskaan tullut ajatelleeksi, että jokin konemerkki häviäisi piratismin takia, mutta Amigalle on nyt käymässä niin. ST hävisi jo aikoja sitten, samoin kuin C64. PC pysyy hengissä CD-ROMin ansiosta, sillä CD-pelejä ei voi juurikaan kopioida.

Piratismin aiheuttama kierre menee lopulta sairaalloiseksi: ei ole väliä, onko hankkimasi pelit/ohjelmat hyviä, kunhan ne ovat mahdollisimman uusia. Huomasin liian myöhään, että olin joutunut tähän hulluun peliin mukaan ja minulta meni kauan, ennen kuin sain itseni irti tästä kierteestä. Aluksi en oikeastaan edes halunnut päästä irti siitä, mutta lopulta tulin järkiini ja katkaisin sen kerralla.

Tässä oli tunnustukseni. Voitte inhota minua, mutta olen sitä mieltä, että tällaista kirjettä on kaivattu jo kauan. En tarkoita, että olisin järkevämpi kuin muut, kun kirjoitan, mitä olen kokenut ja oppinut piratismista.

Tiedän monia piraattipurkkeja yms, mutta minua ei kiinnosta ilmiantaa niitä, sillä olen sitä mieltä, että *piratismi itsessään on piraateille sopiva rangaistus*. Toivon, että te, jotka luette kirjeeni, tajuatte kokeilemattakin kuinka mätää ja sairasta piratismi pohjimmiltaan on. Jos joku kuitenkin vielä haluaa alkaa piraatiksi luettuaan tämän kirjeen: siitä vaan, sittenpähän huomaat missä olet mukana!

P.S. Käyttämäni nimimerkki ei ole sama, mitä käytin ollessani swapperi.

Hunter

Näinhän se on: elämässä ei voi tehdä mitään ilman seuraamuksia: hyviä tai pahoja. Ja jos tekee jotain laitonta, eivät seuraukset koskaan ole hyviä. Kiitos tunnustuksesta ja hyvää jatkoa sinulle, Hunter.

Pelit hajoavat heti

Haluaisin pikaista apua! Olen ostanut muutamia alkuperäisiä pelejä ja osa niistä on hajonnut heti kättelyssä. Tai sitten se eivät suostu latautumaan. Olen yrttänyt olla kärsivällinen, mutta ostettuani pari päivää sitten uuden pelin olin räjähdyspisteessä ja vähällä heittää koneeni seinään (Amiga 500). Aikaisempia pelejä olin sentään ehtinyt pelata jonkun aikaa, mutta tätä uusinta en. Ruutuun pamahti punaisella kehystetty ruutu, joka ilmoittaa jotain jostain software errorista. Ette voi uskoa miten ottaa aivoon. Onkohan vika koneessa vai disketeissä?

Avusta kiitollinen

Voi hyvänen aika, varmasti harmittaa. Tarkista nyt ensin, että pelit ovat todella Amiga 500:lle, eivätkä esimerkiksi 600:lle tai 1200:lle. Seuraavaksi tarkistuta levyasemasi kunto. Jos peli ei lataudu lainkaan, se on todennäköisesti ihan oikeasti rikki ja sen saa palauttaa kauppaan. Toimi kuitenkin nopeasti, tuskin kukaan kauppa ottaa vastaan kovin monta kuukautta vanhoja pelejä.

Miksei levykkeitä?

Miksei Pelit-lehden mukana tule levykkeitä, esimerkiksi demopelejä? Paljonko ovat postikulut, jos tilaa ulkomailta pelin?

Onneton tunari

Pelit-BBS toimii Pelit-lehden "elektronisena kansilevykkeenä", josta saat sekä demoja että korjaustiedostoja. Jos sinulla ei ole modeemia, koulussa tai jollakin kaverilla varmasti on.

Postimyyntifirmat veloittavat tietyn summan postikuluihinsa. Summa ilmoitetaan yleensä samassa mainoksessa kuin myynnissä olevat pelitkin. Todennäköisesti peli tulee kuitenkin paljon kalliimmaksi kuin Suomesta ostettuna. Miltei aina koko Eurooppa saa pelit samaan aikaan, joten nopeamminkaan et peliäsi ulkomailta saa. Amerikan tai Japanin julkaisut ovat tietysti asia erikseen.

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä kauniiden keräilykorttien muodossa. Vuorossa on Kaj Laaksonen. Wallun, Tuijan, Nikon, Sarin, Jyrki J.J. Kasvin, Ossi Mäntylahden, Tapio Salmisen ja JTurusen kortit löytyvät edellisistä lehdistä.

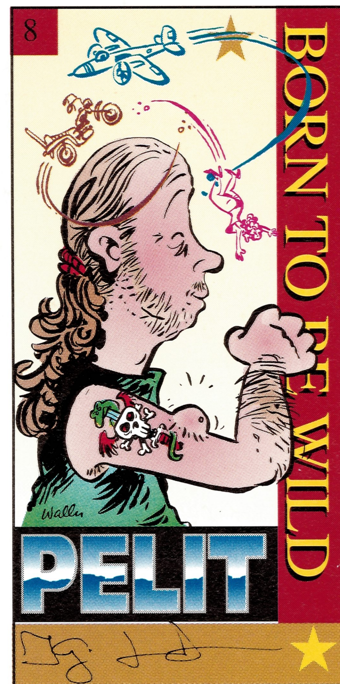
Laaksosen Kaj eli Kaizu, kuten hän haluaa nimensä kirjoittaa, värvättiin lehden kaartiin kesällä 1993. Ensimmäinen julkaistu juttu oli Tornadon arvostelu. Sen jälkeen on syntynyt juttuja sekatyöläisenä periaatteella kaikki kelpaa, mutta eniten iloa Kaizu saa lentosimuista ja strategiapeleistä. Erilaisten teknisten vimpaimien ja hilavitkuttimien kanssa on myös kiva puuhastella, joten Konehuone on usein Kaizun käsialaa.

Pelailun Kaizu aloitti jo nuorna poikana mikrokivikaudella 80-luvun alussa. Parin hassun pelikonsolin jälkeen ensimmäinen oma tietokone oli Vic-20, ja pari vuotta myöhemmin Commodore 64, jonka parhaita pelejä jaksaa vääntää vieläkin. Sittemmin pelailu luonnistui myös Amigalla ja vähän myöhemmin huimaa vääntöä uhkuvalla 286 PC:llä. Siitä lähtien alla on ollut periaatteessa sama mylly, osat vaan sisällä ovat vaihtuneet moneen kertaan. Pelaamisen lisäksi tietokone harhailee Internetissä.

Kaikkien aikojen parasta peliä ei Kaizu suostu nimeämään, mutta kovaa ovat kolahtaneet ainakin ensimmäiset viisi Ultimaa, Falcon 3, Gunship, M1 Tank Platoon, Air Warrior, VGA Planets, Infocomin tekstiseikkailut ja lähes jokainen Sid Meierin peli. Tällä hetkellä eniten innostavat pelit, joissa vastustajana on toinen tai useampi ihminen. Senpä takia iso osa pelailusta kuluu jenkkilässä Air Warriorin taivaalla suomalaisen FAF-laivueen riveissä. VGA Planetsin vuorojen pähkäily kuuluu myös viikkorutiineihin. Viime aikoina tolkuttomasti rahaa on kulunut myös kolikkopeleihin ja etenkin Virtua Fighter kakkoseen.

Tietokoneen räpläämisen lisäksi vapaa-aika kuluu moottoripyörän selässä tai alla. Aina kun porukka saadaan kasaan, mennään metsän siimekseen läiskimään värikuulia. Kotona tahdin määräävät tyttöystävä Katri ja kolme kissaa; Muhvi, Fatima ja Pomppu.

Muusta avustajakunnasta poiketen Laaksonen ei ole sarjakuvien suurkuluttaja, Star Trek ei innosta pätkääkään ja Tähtien Sota haisee jo pilaantuneelle. Fantasia, kauhu ja sotakirjat kyllä kelpaavat.



Maailmankaikkeuden parhaita elokuvia ovat Ilmestyskirja Nyt, Bladerunner, Talvisota, Dracula, Noiduttu Sydän, Alaston Satama, Alien I & II, Robocop, Batman II ja ja ja... Tämän vuoden kolme suosikkia ovat Pulp Fiction, Rob Roy ja Leon.

Levyhyllystä löytyy 50-luvun rokettirollia, 60-luvun hämyilyä, 70-luvun etelän boogierytkettä ja kaikkea, jossa jytisee isot kitaravallit ja joissa oikeat ihmiset soittavat. Aivan oma lukunsa on tuore innostus klassiseen musiikkiin ja oopperaan. Pienenä poikani Kaizu oli diinari.

Suosikkijuoma on puhdas vesi ja kylmä huurteinen. Ruokakin maistuu, kiitos kysymästä. Mielellään tuhdisti maustettuna, riittävän lihaisana ja rasvaisena.

386 porskuttaa

Kuka uskaltaa väittää, ettei 386:lla tee enää mitään? Itse nimittäin pelaan 386:llani täyttä häkää, eikä minua häiritse se, että en pysty pelaamaan nykypäivän megapelejä. On perheessäni myös 486, mutta ei sillä ole paljon tullut pelattua. Kuka on pakottanut teitä pelaamaan niitä megapelejä, pelatkaa vanhoja pelejä, ne sentään ovat jotain. Pitääkö kaikkien mennä massan mukana?

Lopuksi haluaisin kiittää maailmaa kahdesta asiasta: Että maailmassa on henkilö nimeltä Niko Nirvi ja toiseksi Wallun sarjakuvista.

B.J. Blazkowicz

Kysehän on nimenomaan siitä, että 386:lla ei pysty pelaamaan nykypelejä, ei siitä etteikö sillä pystyisi pelaamaan, jos tyytyy vuoden-parin takaisiin peleihin. Vielähän kuusnepakin porskii! –tl

Hyvä ryhti, oikea asenne! Itsekin olen täysin suivaantunut näihin ruikuttajiin joiden pitää aina saada hinnalla millä hyvänsä tajuttomimmat uudet megapelit parhailla mahdollisilla herkuilla. Pelkkä kromi ei vielä tee hyvää peliä. Vähempikin riittää. –kl

Kannanottoja

Nimimerkki Doom-vihaajat (4/95) taisi olla tietämätön. Doom ja Wolf ovat molemmat id Softwaren tekemiä, joten en yhtään ihmettele, että

ne muistuttavat toisiaan.

Yhdyn myös nimimerkki Don't never forget Mac:n sanoihin Mäntylahden Slicks'n' Slide -arvostelusta. Itse olen pelannut peliä paljon ja todennut, että SS on paras autopeli, mitä saada voi.

Voiko Pelit-t-paitoja vielä tilata?

Vastustaja-myötäilijä-kysyjä

Pelit-paitoja on hyvin vähän jäljellä, ja jaamme ne loput kilpailupalkintoina.

Tulee tippa silmään

Olen Amiga 1200:n omistaja. Pelit-lehti on karsinut Amigan pelien arvosteluja oikein kunnolla. Tulee ihan tippa silmään, kun ostaa lehden, jossa on vain muutama arvostelu ja sekin saa reippahasti ala-arvoisen.

Tuntuu vähän kummallliselta, kun Amiga 1200:lle ennustettiin huimia AGA-käännöksiä, mutta esimerkiksi LucasArts dumppasi Amigan ja jäi epäselväksi, miten DOTT:n AGA-version kävi. Uskokaa pois, on meitä originaalien arvostajia vielä. Meitä on vain harvassa.

En ole katkera mutta kuitenkin

DOTTia ei ole edes luvattu enää Amigalle, jenkkitalot hylkäsivät Amigan heti hädän tullen. Pelit-lehti on karsinut Amiga-pelejä siitä syystä, ettei niitä ole. Älkää meitä syyttäkö, vaan pelitaloja.

Shareware-lupa?

Jos aion ohjelmoida shareware-pelin, tarvitseeko siihen lupia? Entä tarvitseeko luvan, jos alkaa pyörittää postipeliä pienellä porukalla?

Ohjelmoija

Isältä tai äidiltä ajankäyttöluvan ja Vennamon firmalta postimerkkejä. Kannattaa kuitenkin muistaa, että kaikki tulot ovat Suomessa veronalaisia, eli kaikki tulot pitää ilmoittaa verottajalle.

Ei vielä ilmestynyt

Olen huomannut, että pelejä myyvien firmojen ilmoituksissa on sellaisia pelejä, jotka eivät ole edes ilmestyneet. Kuinka tämä on mahdollista?

Pian tilaaja

Firmat saavat pelitaloilta tiedon, että peli ilmestyy silloin ja silloin, ja mainostavat sitä sitten. Mutta valitettavan usein pelitalojen aikataulut hieman heittävät, kuten varmaan olet huomannut seuraamalla lehden Tulossa-sivua.

Pelit-runo

Kun Pelit-lehteä selaan
ja Macillani pelaan
aivojani relaan.
Tulee mulle mieleen pc
joka ei oo ihan täys wc.
Vaikka Pelit on huippuhyvä
mun mieltä painaa miete syvä:
Ottakaa Macci mukaan
niin ei sure kukaan.
Postipalsta on sikahyvä
siitä ei lopu koskaan tiedon jyvä.
Nirvi on arvostelijoiden kunkku
eikä mikään pumppu.
Wallun piirroksista hymyyn haihtuu suu
niitä ei voita kukaan muu.
Tuijaa minä arvostan ja kumarran
kun teki lehdestä niin ihanan.

Jake -83

Ja nyt loppui sitten runoilu tämän hienon lurituksen jälkeen. Olen säästänyt kaikki noin 100 saamaani runoa, ehkä voimme joskus julkaista niitä lisää. Jakelle lähtee t-paita.

Mikä on roolipeli?

Pelit-lehdessä numero 7 ollut kansiteksti on herättynyt aika lailla hilpeyttä ja ihmetystä ainakin täällä maaseudulla. Ehkäpä olette jo kuulleetkin siitä aivan tarpeeksi, mutta kerronpa kuitenkin...

Siis, Magic The Gathering, roolipeliä korteilla. Aaaaargh, eikö riitä, että lehdistö kautta maailman puhuu tietokoneroolipeleistä, nytkö korttipelikin on jo roolipeli?

Ei koko Magicin pelilaatikossa tai säännöissä viitata kertaakaan sanaan roolipeli, eikä koko pelin idea (kuten Jyrkinkin tekstistä ilmenee) liity mitenkään roolipelaamiseen. Aiheena on fantasia, peliä voi kyllä kutsua fantasiakorttipeliksi tai fantasiataistelupeliksi, mutta ei mitään roolia, kiitos!

Ja onneksi en ole yksin tuossa vuosia minua vaivanneessa tietokoneroolipeli-jutussakaan, vaikka en ilmeisesti Pelit-lehden päätä saa kääntymään. Yhdysvaltalaisissa roolipelilehdissä (mm. Dragon, Inphobia), on valitettu aivan samaa asiaa: mikä ihme niissä tietokonepelissä on muka roolipeluuta? Ja kun sitä ei todellakaan ole, niin miksei-vät ne voi olla seikkailupelejä, tutkimuspelejä, tehtäväpelejä tai mitä tahansa muuta kuin roolipelejä, joita ne vähiten ovat?

Luulisi nimenomaan alan ammattilaisten, eli tietokoneita ja niiden toimintaa tuntevien toimittajien tajuavan, että minkäänlaisesta roolin peluusta ei voi olla kyse nykyisillä koneilla ja ohjelmilla. Ei kai kukaan tosissaan luule/väitä, että roolin pelaamista on se, että voit varustaa pelihahmosi haluamillasi varusteilla ja "käydä keskusteluja" kohtaamiesi hahmojen kanssa? Tai sitten sanalla rooli on kokonaan toinen merkitys kuin mihin minä olen tottunut.

En väitä, että te yksin olisitte tästä vastuussa, mutta tulipa nyt mainittua.

Kaikkea hyvää jatkossa, roolissaan pysyen,

Nordic

On oikeita roolipelejä ja tietokoneroolipelejä. Nyt minä kuitenkin pelaan tiettyä roolia ja tunnustan, että Magic The Gathering -kansiteksti oli minun, mutta ensimmäinen, joka sanoo, että siinä on jotain vikaa, olet sinä. Olet todennäköisesti oikeassa. Tunnetko itsesi joskus Don Quijoteksi? –tl

Messut olivat huonot

Minusta Play 95 -messut Messukeskuksessa elokuussa olivat huonot. Odotin paljon enemmän tietokoneita.

Redhead

Kieltämättä tilaa olisi ollut useammallekin osastolle. Miltei kaikki laitevalmistajat olivat kuitenkin mukana, eivät omalla osastollaan vaan "vierailijoina" muiden osastoilla.

Elämme edelleen toivossa, että pelaajiin todella kiinnitettäisiin enemmän huomiota ja että isotkin laitevalmistajat uskoisivat kotikäyttäjien ostovoimaan ja esittelisivät tuotteitaan muillakin kuin KT-messuilla. Jotta mekin kunnon peli/kotikonemessut saisimme.

Tutkin ja nyt hutkin

Vastaus viime lehden (Pelit 6/95) kuukauden kirjeen lähettäneelle eXtraterrestia COMbatille:

Tutkin, ja nyt hutkin takaisin. Virheitä – me kaikki teemme niitä. Kuitenkin väite, että jutussani UFOn pelistrategioista on niitä, on valhe. Normaalisti en ole näin pikkutarkka, mutta väärä parjaus meni yli sietorajani. Eli asiaan...

Voin vakaumuksella todeta pelanneeni UFOa enemmän kuin mitään peliä moneen vuoteen. Läpi olen pelin pelannut ainakin kaksi kertaa aloittelumoodilla ja kahdesti vaikeimmalla, eli super-humanilla. Väliin sijoittuvien vaikeustasojen läpäisymääriä en enää edes muista, mutta luku on ainakin viidellä jaollinen.

Pysyn yhä väitteessäni, että Interceptoreita ei kannata aseistaa muilla kuin Avalancheilla – Plasma Beam nielee hyödyttömänä kaiken Eleriumisi, joka on aina vähissä. Väitteesi siitä, että näin alas saamiesi UFOjen määrä pian täyttää Elerium-varastosi ei pidä paikkaansa ainakaan vaikeimmalla tasolla. Ohjuksilla varustettujen Interceptoreiden kanssa kuuluu harjoittaa susilaumatekniikkaa, sillä useampi alus pudottaa kaikki paitsi erittäin suuret viholliset. Sitäpaitsi Avalanchet ovat suhteellisen halpoja.

Ensimmäisen tukikohdan perustaminen Keski-Eurooppaan on viisasta, sillä tällöin vielä pieni tutkaverkkosi kattaa mahdollisimman suuren alueen eri maita – jotka kaikki maksavat sinulla tukiaisia. Toinen tukikohta onkin sitten jo hyvä perustaa Jenkkilään. Ilmeisesti olet ymmärtänyt kirjoittamani väärin: jos kutsun laserkivääriä erinomaiseksi palvelusaseeksi, en tarkoita, ettenkö heti tilanteen salliessa siirtyisi käyttämään raskaita plasmakivääärejä. Itse asiassa kehotan jutussani näin tekemäänkin.

Ja mitä joukkojen panssarointiin tulee, niin lentopanssarit ovat ehdottoman käytännölliset, mutteivät välttämättömät. Ensimmäisen tason henkilökohtaisella panssarilla ei kuitenkaan tee mitään, se kun ei suojaa kunnolla edes ilkeältä katseelta.

Jutussani sanon selvästi, että UFOja vyörytettäessä kuuluu jättää äijä tai pari vahtimaan aluksen ulko-ovia. Tällöin on nimenomaan parasta aloittaa etsintä ylhäältä käsin, jotta mahdolliset lentävät alienit eivät pääse yllättämään yläilmoista. Kun omat miehesi sitten laskeutuvat alemmalle tasolle kaikista hisseistä, ei kukaan voi päästä hiipimään ohitsesi.

Rakentavaa kritiikkiä siedän, mutta aiheetonta syyttelyä en.

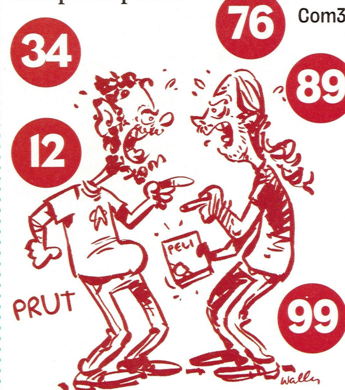
Tapio Salminen

Kaikella kunnioituksella molempia UFO-strategisteja kohtaan: mitä jos yhdistäisitte voimanne, niin saisimme upean ratkaisupaketin?

Monta mielipidettä

Eri toimittajilla on eri mielipiteet samasta pelistä, luonnollisesti. Mutta tässäpä ratkaisu: Yksi toimittaja arvostelee pelin ja antaa pisteet ja kaksi muuta toimittajaa antavat myös pisteet. Näin jokainen voi katsoa oman lempparitoimittajansa mielipiteen pelistä.

Com3



Tuo olisi ihannetilanne, mutta edellyttää, että meille jää tänne toimitukseen enemmän aikaa. Eli jos olette sitä mieltä, että elokuun lehdessä olleen Dungeon Master II:n arvostelun olisi aivan hyvin voinut lukea vasta lokakuun lehdestä, niin hyvä, sitten meillä on aikaa kierrättää peliä ympäri Suomea ja varata jokaiselle riittävästi aikaa tutustua siihen...

Mielipiteitä kiitos: monta mielipidettä samasta pelistä myöhään vaiko peliarvostelu yhdeltä kirjoittajalta mahdollisimman aikaisin?

Doom does not rule any more!

Olen jo jonkin aikaa katsellut tätä 3D-räiskintäpelien vyöryä. Markkinoille on tullut hyviä ja huonoja Doom-klooneiksi kutsuttuja pelejä. Ei minulla ole mitään niitä vastaan, mutta yksi asia ärsyttää suunnattomasti: Pelit-lehden peliarvostelijat ovat joko id Softwaren lahjomia kurjia tai muuten vain kaavoihinsa kangistuneita ihmisiä.

Miksi kaikkia näitä pelejä verrataan Doomiin? Miksi mikään uusista peleistä ei saa parempia pisteitä kuin Doom, vaikka niistä moni on teknisesti kehittyneempiä ja kaikinpuolin parempi 3D-räiskintä?

Oikeastaan tiedänkin syyn: Doom oli ensimmäinen tämän tyylin läpimurtopeli (lukuunottamatta Wolfenstein 3D:tä).

Otetaan esimerkiksi paljon puhuttu Dark Forces. Se on reilusti kehittyneempi juonellisesti ja lisäksi nopeampi peli. Joten miksi DF ei saanut enempää pisteitä kuin Doom? Koska Doom oli ensimmäinen. Miten olisi tilanne, jos LA olisi saanut DF:n valmiiksi ennen Doomia? Kaikkia 3D-pelejä verrattaisiin DF:ään ja voisinpa kuvitella lukevani Doomin arvostelusta: "Doom on tavanomainen DF-klooni, jossa on joitakin kivoja pikkujippoja, mutta nekään eivät pelasta tätä vanhanaikaista, kökkögrafiikalla varustettua hidasta, tavoitteetonta tusinaräiskintää..."

Monissa arvosteluissa sanotaan, että arvosteltava peli ei aiheuttanut samanlaista tajunnanlaajentumista kuin Doom. Eipä tietenkään, koska uudet pelit eivät ole ennennäkemättömiä, vaan Doom-, DF- tai Hereticklooneja.

Siispä miten olisi, jos nämä peliarvostelijat avaisivat silmänsä, tyhjentäisivät mielensä (vaikka joogaharjoituksilla) ja suhtautuisivat jokaiseen uuteen peliin kuin täysin uuteen ideaan eikä mihinkään nenänvartta pitkin katseltavaan klooniin. Näin voitaisiin saada huomattavasti enemmän todellisuutta vastaavia arvosteluja ja kaikki olisivat tyytyväisiä. (Ainakin luulen niin.)

Tuomar Pusa

Vastasit itse asiassa itse itsellesi: Doom oli ensimmäinen tämäntyyppinen peli, johon kaikkia sen jälkeläisiä verrataan. Ihan sama tilanne on vaikka Dungeon Masterissa, joka ilmestyi jo viime vuosikymmenen puolella. Se loi tietyn pelityypin, johon verrattiin vuosikausia kaikkia myöhemmin tulleita, vaikka ne olisivat olleet paljonkin parempia. Samoin teki Ultima Underworld: se loi yhden hengen first-person-perspektiivistä katsotun roolipelin, johon kaikkia sen jälkeläisiä verrataan.

Itse asiassa kyse ei ole mistään muusta kuin kunniasta: joku pelitalo luo uuden pelityypin, jota muut pelitalot joko tahallisesti tai tahattomasti "matkivat". Syntyy meidän mielestämme "klooneja", mikä tässä yhteydessä ei ole negatiivista vaan useimmiten täysin päinvastoin.

Eli halusit tai et, kaikki Doomin tyyppiset räiskinnät ovat edelleen Doom-klooneja. Eikä vain meillä, vaan koko pelaavan maailman silmissä. –tl

Enemmän yli 90 pisteen pelejä

Olen viimeaikoina laittanut merkille, että tietokonepelien hinnat ovat laskeneet huomattavasti. Ennenhän PC-pelit maksoivat noin 350–450 markkaa, nyt hintahaitari näyttäisi asettuneet 250–350 markkaan. Mistähän tuo mukava hintakehitys johtuu?

Toivoisin, että laittaisitte lehteenne enemmän juttuja peleistä, jotka saavat yli 90 pistettä. Minä ja pari kaveriani nimittäin ostamme pelimme vain ja ainoastaan Pelit-lehden arvosteluiden perusteella ja olisi hyvä, kun olisi enemmän tietoa hyvistä peleistä kauppaan ostoksille marssiessa.

Konosen Vallu presidentiksi

Hinnat näyttävät todella hiukan laskeneen, tärkeimpänä syynä varmasti koventunut kilpailu sekä maahantuojiemme hyvät suhteet pelitaloihin. Kiitos ja kumarrus!

Mitä tarkoitat enemmällä jutulla? Yleensä huippupisteet saaneet pelit saavat aukeaman, jopa kolme sivua, mikä yleensä riittää varsin perinpohjaiseen pelin arvosteluun. Ja kun opit tuntemaan eri arvostelijoiden mieltymykset eli löytämään "lempparitoimittajasi", opit myös lukemaan rivien välistä.

Vali vali, kehu kehu

Olen huomannut, että postipalstan taso on laskenut sekä lukijoiden kirjeiden että toimituksen vastausten osalta. Lukijat kysyvät tyhmiä juttuja ja toimitus vastaa välinpitämättömästi.

Kehut saatte onnistuneesta ulkonäön muutoksesta.

Guardian of West

Välillä minustakin tuntuu, että samat kysymykset ja vastaukset toistuvat. Mutta koska lehden lukijamäärä koko ajan nousee, on aina osa lukijoita, jotka tutustuvat ensimmäistä kertaa eläissään postipalstaamme. Heidän kysymyksensä saattavat sinusta tuntua tyhmiltä ja kuluneilta, samoin kuin toimituksen vastauksetkin. Kiitos kuitenkin, kun olet ilmiselvästi pitkään jaksanut palstaa lukea.

Mitä jos ei ole modeemia?

Haluaisin Doom-tasoeditorin, mutta minulla ei ole modeemia, jotta saisin sen Pelit-BBS:stä. Mitä teen?

Monta kysyjää

Vaikka kuinka moni on kysellyt minulta, mistä saa sen ja sen ohjelman tai pelin, jos ei ole modeemia eikä siis pysty sitä imuroimaan esimerkiksi Pelit-BBS:stä. Edelleen vastaan: kääntykää kavereitten puoleen, modeemeja on Suomen kansalla vaikka kuinka paljon. Sitä paitsi koulut alkoivat jo...

Elämä on kovaa: ei autoilemaankaan pysty ilman autoa, vaan täytyy käyttää julkisia kulkuneuvoja.

Kysymys Wallulle

Wallu, tuleeko lehteen Kyöpelit-spesiaali tai -juliste?

Kordassius vs Picard

Ei näillä näkymin ole suunnitelmissa, mutta hyvä kun kysyit. Ja minulle Kyöpelit on joka kerta jonkin asteinen spesiaali. –W



Viilataan kaasaria ja vaihdetaan rattaat

Tekohengitystä vanhalle romulle

●● Uskottava se on. Vuosi sitten pankkitilin tyhjentänyt peli-PC vetää viimeisiään. Uusimpia multimediapelejä sillä on turha yrittää testata. Niin pelien kuin pelikoneidenkin kehitys on ollut sen verran ripeää, ettei tavallisen korpunkuluttajan laitekanta tahdo pysyä perässä.

Uutta tietokonetta ei kuitenkaan tarvitse ostaa kuin noin kolmen vuoden välein. PC on palapeli, jonka paloista suurimman osan voi vaihtaa. Kunhan tietää *mikä* pala milloinkin kannattaa vaihtaa – ja mihin. Sen sijaan se, *miten* kukin palikka milloinkin vaihdetaan, on Kone kuriin -palstan heiniä. Esimerkiksi peli-PC:n näytönohjaimista on kerrottu enemmän numerossa 4/95.

Pala peli

Eli vaikka PC on palapeli, mikä tahansa palikka ei sovi mihin tahansa koneeseen. Huonolla tuurilla parin tonnin lisäromppeista ei ole mitään hyötyä. Oikein huonolla tuurilla virittelijä onnistuu tuhoamaan koneensa korjauskelvottomaan kuntoon. Eli jos tuttavapiiristä löytyy asiantuntija-apua, sitä kannattaa ryöstöviljellä surutta. Etenkään sukulaiset eivät yleensä kehtaa kieltäytyä auttamasta.

Ennen ostoksille lähtöä kannattaa kuitenkin tarkistaa, kuinka paljon omasta koneesta loppujen lopuksi löytyy tehoa, kun configit sun muut viritykset on laitettu kohdalleen. Jo pelkkä SMARTDRV tekee usein ihmeitä. Lisäksi useimpien PC-koneiden kiintolevyt ovat Dosin ja Windowsin sekoilujen jäljiltä tiedostohuollon tarpeessa. DEFRAG-ohjelma kannattaa ajaa koneessaan parin viikon välein ja SCANDISK vähintään jokaisen Windowsin kaatumisen jälkeen. Jos levyä ei ole huollettu, tiedostot voivat olla pieninä pirstaleina pitkin levyä, mikä hidastaa niiden käsittelyä.

Jos edellä mainitut ohjelmien nimet ovat täysin outoja tuttavuuksia, lisätietoa löytyy helpoiten kirjoittamalla DOSin kehotteella esimerkiksi: HELP DEFRAG.

Jos pelkkä käynnistystiedostojen virittely ei riitä, on otettava selvää, millainen kone pöydällä oikein seisoo. Mikrokauppiaan tykö ei kannata lähteä, ennen kuin tietää esimerkiksi koneensa emolevyn jännitteen ja muistipiirien nopeuden.

Emo levy

Mikrokauppiaat ovat sitä mieltä, että jos pelinurkkauksesta ei löydy vähintään 66 megahertsin taajuudella kellotettua 486-konetta, sinne on välittömästi ostettava uusi Pentium 90. Ainakin jos meinaa pelata edes viime jouluna lahjaksi saatuja pelejä. Tilanne ei ole kuitenkaan välttämättä näin huono, sillä jo suorittimen vaihto voi tehdä ihmeitä – murto-osalla uuden koneen hinnasta.

Itse emolevyn eli tietokoneen varsinaisen ruumiin vaihtaminen on iso urakka, johon kannattaa ryhtyä vain, kun mikään muu ei enää auta. Yleensä näin radikaalit toimet ovat tarpeen vain silloin, kun emolevy on niin vanha, että siitä ei löydy minkään sortin paikallisväylää (VESA/PCI) näytönohjaimen urakkaa helpottamaan. Emolevyn vaihto tarkoittaa käytännössä myös koneen purkamista atomeiksi eli ruuvimeisselin on istuttava kämmenessä todella tukevasti. Osa emolevyyn kytketyistä palikoista on lisäksi siirrettävä uudelle levylle. Lisäksi uusi emo on usein niin kallis, että kannattaa harkita uuden koneen ostoa, semminkin jos samalla pitää vaihtaa myös prosessori.

Ennen vanhaan prosessorin korvaaminen uudella oli suhteellisen yksinkertaista. Sen kun otti vanhan pois ja heitti uuden samoille emolevyn kannoille emolevyllä. Sittemmin markkinoille on tullut uusia koneita ja prosessoreja, joiden käyttämä jännite eroaa vanhoista. Vaihtoehtoja on vain kaksi, mutta oman koneensa jännite kannattaa tietää ennen kuin menee maksamaan uudesta suorittimesta.

Uutta prosessoria ostaessaan kannattaa varoa Pentti-kuumeen tartuntaa. Taudin uhrit ovat valmiit maksamaan keskiverto-Pentiumista kolminkertaisen hinnan esimerkiksi 486DX100:aan verrattuna. Tämä siitä huolimatta, että 486DX100 on tismalleen yhtä tehokas.

Keskusyksikön saati emolevyn vaihtaminen on kuitenkin varsin kallis vaihtoehto PC:n tehostamiseksi, semminkin jos kone ei nopeudu lainkaan koneen joutuessa odottamaan hidasta näytönohjainta.

Näyttö kortti

Näytönohjain on yllättävän monen PC:n pullonkaula. Ihmiset säästävät pari sataa ja valitsevat koneeseensa halvimman mahdollisen Super VGA -kortin. Samaan lopputulokseen, paitsi useamman tonnin säästöön, he pääsisivät ostamalla käytetyn 386:n uuden 486:n asemesta. Yleensä pelikoneensa virittely kannattaakin aloittaa nimenomaan näytönohjaimen vaihdolla.

Näytönohjainkortissa on oltava ensinnäkin riittävästi muistia. Megalla pärjää ja kahdella tulee toimeen, sillä muistin määrä ratkaisee näytön resoluution eli erottelutarkkuuden sekä käytettävissä olevien värien määrän. Tällä hetkellä resoluutiolla ei ole vielä niin väliä, mutta Windows 95:n myötä tilanne muuttunee radikaalisti. Useimmat kortit käyttävät nopeaa VRAM-muistia, mutta markkinoilta löytyy myös ihan kelvollisia edullisempaa DRAM-muistia käyttäviä ohjaimia. Eikä DRAM ole toimituksen rautahannujen mukaan käytännössä sen huonompi vaihtoehto kuin VRAM, halvempi vain.

Näytönohjaimen on oltava yhteensopiva laitteen väyläarkkitehtuurin kanssa. Esimerkiksi vanhoissa PC-koneissa on yleensä vain niin kutsuttu ISA-väylä, eikä tälläiseen koneeseen yleensä kannata hankkia uutta näytönohjainta. Sen sijaan paikallisväylällä (VESA/PCI) varustetussa konessa näytönohjaimen vaihto voi nopeuttaa koneen toimintaa kummasti, kunhan hankkii PCI-väylälle PCI-kortin ja VESA-väylälle VESA-kortin.

Näytönohjainta ostaessaan ei saa niellä mainoksia kokonaisina, esimerkiksi lomittamalla saatavia resoluutioita ei kannata huomioida. Lomitettua näyttöä ei pysty katsomaan edes kymmentä sekuntia ilman akuuttia migreenikohtausta. En voi ymmärtää, mitä lomittamisen keksijän päässä on aikoinaan liikkunut. Ilmeisesti hän on ollut työpulasta kärsivä optikko tai päänsärkylääketehtailija.

Muisti piiri

Muistia PC:ssä ei ole koskaan liikaa. Kahdeksan megaa RAMia on minimi, jota ilman monet ohjelmat eivät yksinkertaisesti suostu käynnistymään. Useimmiten kyse on huolimattomasta ohjelmoinnista, mutta minkäs teet. Onneksi muistin lisää-

Petri Hiltunen on siitä poikkeuksellinen suomalainen sarjakuvan tekijä, että hän julkaisee säännöllisesti uusia albumeja, ja vielä suuren kirjakustantamon WSOY:n riveissä. Tähän asti hän on pohjannut työnsä muiden kirjoittamiin tarinoihin, mutta hänen viimeisin teoksensa Ontot kukkulat paljastaa miehessä olevan myös käsikirjoittajan vikaa.

Ontot kukkulat on siitä mielenkiintoinen tarina, että Hiltunen ottaa aivan uuden näkökulman perinteisiin suomalaisiin peikko- ja tonttutarinoihin. Mitä jos niillä onkin totuuspohja? Mitä jos peikkoja on todella olemassa? Millaisessa tilanteessa peikkoyhteisö olisi nykyajan puristuksessa? Mikä olisi heidän ja ihmisten suhde? Ja mitä peikot mahtoivatkaan tuumia, kun Turku paloi ja pääkaupunki muutti Helsinki-nimiseen kyläpahaseen, peikkojen tärkeimmän luolaston katolle?





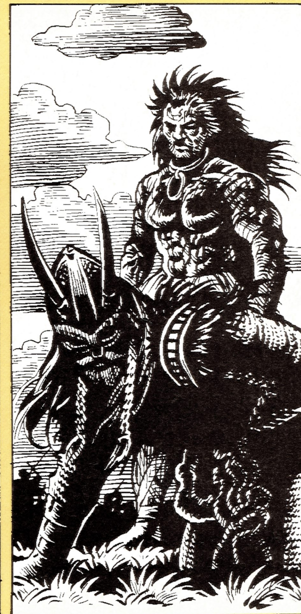
Ei mikään Hugo-peikko

Siinä missä Ontot kukkulat on puhdasta nyky-Suomeen sijoitettua fantasiaa, Hiltusen edellinen albumi, Harmaan Jumalan hetki pohjautuu historiallisiin tositapahtumiin. Mukana on toki aineksia myös kelttiläisistä kansantaruista sekä tietysti itse Harmaa Jumala eli Odin. Harmaan Jumalan hetki kertoo vuonna 1014 Dublinin edustalla käydyn Glontarfin taistelun tarinan. Kristityt keltit löivät tuolloin viikingit taistelussa, joka käytännössä päätti viikinkien ja Odinin valtakauden Pohjois-Euroopassa, sillä Dublin oli viikinkien Eurooppaan suuntaammien ryöstöretkien tärkein tukikohta. Taisteluun osallistuneista 40000 miehestä yli neljännes sai surmansa, heistä 7000 viikinkejä.

Hiltusen kahdella viimeisimmällä albumilla on itse asiassa yhteinen sankari, niin samanlaiset piirteet kelttien riveissä taistelevalla entisellä orjalla Connilla ja peikkoyhteiskuntaa uudistamaan pyrkivällä Avrianpeikolla on. Luonteessakin on samaa villiä hurjuutta, vaikka Avrianilla on Connista poiketen malttia miettiä ensin ja ampua vasta sitten.







Niin Onttojen kukkuloiden kuin Harmaan Jumalan hetken tarinat kulkevat juohevasti, mutta piirrosjäljen viimeistelyssä on eroa. Siinä missä Harmaan Jumalan hetki on lähes tuskastuttavan huoliteltua työtä, Hiltunen on Ontoissa kukkuloissa jättänyt varjostukset vähemmälle ja tyytynyt vähemmän työtä vaativaan mustavalkoiseen jälkeen. Sääli sinänsä, sillä Avrianin tarina olisi ansainnut osakseen yhtä huolitellun viimeistelyn kuin itse Odin.

Petri Hiltunen, Robert E. Howard: Harmaan Jumalan hetki, WSOY 1994.
Petri Hiltunen: Ontot kukkulat, WSOY 1995.

minen nykykoneisiin on varsin helppoa. Tai siis oli, mutta uudet koneet ovat jälleen tuoneet mukanaan uusia vaihtoehtoja. Eli ei muuta kuin koneen mukana tullut ohjekirja (onhan se vielä tallessa) käteen ja tarkastamaan, minkä tyyppisiä ja kuinka nopeita muistipiirejä kone käyttää, ja miten muistia laajennetaan. Esimerkiksi yli vuoden vanhoissa muinaismuistoissa oli pakko käyttää jokaisessa muistipiirissä saman kokoisia muistipiirejä.

Joidenkin halpojen PC-koneiden emolevyjen muistipiiripaikat on tehty niin heiveröisiksi, että muistipiirin vaihtaminen ilman lukitustappivaurioita voi olla mahdotonta. Semminkin kun paikka on muuten niin jäykkä, että piirin paikoilleen painamiseen tarvitaan vasaraa ja rautatappia. Eli jos väkivalta näyttää välttämättömältä, käänny asiantuntijan puoleen enempien vahinkojen välttämiseksi.

CD-ROM-levyiltä pelattavat pelit (eli lähiaikoina kaikki) ovat tietysti sitä nopeampia mitä nopeampi CD-ROM-asema. Valitettavasti nopeus maksaa, mutta tuplanopeusasemien aika alkaa olla armotta ohi. Pelien ohjelmoijilla itsellään on vähintään nelinkertaisella nopeudella pyörivät asemat, ja niitä silmällä pitäen he pelinsäkin tekevät.

Maahan tuoja

Mutta mistä näitä PC:n virityssarjoja oikein saa? Kaikki PC:n omistajat eivät asu Helsingin seudulla, eivätkä hesalaistenkaan kauppiaiden valikoimat hetkauta. Kauppiaan kun kannattaa ennemmin myydä uusi mikro kuin uusi näytönohjainkortti...

Myös myyjien asiantuntemus on aina välistä vähän niin ja näin, jos kauniisti sanotaan. Sen vielä jotenkuten ymmärtäisi, että myyjä ei tunne kaikkia eri IDE-levyohjainten yhteensopivuusongelmia, mutta jos kauppias ei tiedä kertoa edes myymänsä koneen emolevyn jännitettä, muistipiirien nopeutta tai paikallisväylän tyyppiä, on syytä vaihtaa myymälää. Asiantuntevasta palvelusta kannattaa maksaa, sillä se tulee pitkän päälle halvemmaksi.

PC:n virittely ei lopu kuin uuden koneen ostoon, jolloin se alkaa taas uudestaan. Kannattaa siis seurata alan lehtiä, pysyä laitetarjonnan kehityksen tasalla ja odottaa "sitä oikeaa" tarjousta.

PELIT SEIS?



Vastauksia ja vinkkejä on taas saapunut mukavasti, mutta ei lisä pahaa tee. Kiitoksia kaikille auttajille. Lisää apua ja kysymyksiä voi edelleen lähetellä osoitteeseen:

Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 Helsinki.

Palkinto vaivannäöstä lähtee tällä kertaa nimimerkille **Bucky The Superdwarf** muhkeasta ja selkeästä vinkkipaketista. Myös **Phil Housley** ansaitsee palkinnon harvinaisista urheilupelivinkeistään.

Alone In The Dark 3

Olen juuttunut tanssisaliin, jossa poika alkaa pyöriä väkkäränä ympäri huonetta. Mitä pitäisi tehdä?

Jed Stone

Crystal Dragon

Miten Eyes of Ariath -tasolta pääsee eteenpäin? Olen tutkinut koko paikan, enkä löydä yhtään nappia tai ovea. Pääseekö aarrekammiossa olevien pilareiden taakse jotenkin?

The lost warrior

Gobliins 2

Teemu (Pelit 5/95) Käytä tulitikkuja risukasaan. Tämän jälkeen paista muna syttyneessä nuotiossa. Jättiläinen alkaa näyttää nälkäiseltä, joten anna hänelle viini ja salami. Jättiläinen nukahtaa, ja pääset hänen ohitseen.

J.P.V

Olen hirviön linnassa, jossa on vihreitä örkkejä. Minulla on tekarit, majoneesi, stool ja kindelixir. Olen saanut purkan, josta kopioin avaimen ja annoin sen sepälle. Olen pomppinut palkeilla ja pelotellut Schwartzya vaikka miten, mutta en keksi mitään. Mitä pitäisi tehdä?

Gobliinsien ja Woodruffin pelaaja

Jazz Jackrabbit

Papukaija-salatasoon voi päästä myös toisella tavalla Ossin kertoman tavan lisäksi. Kun olet ensimmäisessä episodissa ja toisessa tasossa, mene tason loppupuolella sijaitsevaan maan alla olevaan paikkaan, jossa on kolme sinistä pomppuria vierekkäin. Hyppää vasemmanpuoleiseen pomppuriin, ja ollessasi ilmassa painaudu vasemmanpuoleista seinää vasten. Jos kaikki meni hyvin, pääset seinän läpi ja olet ?-kyltin luona.

Nicht klaim Funden

Future Wars

Mitä pitää tehdä, kun olen tullut metrolla paikkaan, jossa on TV-ruutu, tarkastaja, nainen tiskin takana ja portaat alakertaan?

Tahdon PC:n

God of Thunder

J.R -82 (Pelit 5/95) Kun olet mennyt sillan yli, seuraa joen vartta. Vastaasi tulevat mies ja örkki, joka ravaa kantojen välissä sinistä palloa kosketellen. Mene auran näköisen merkin viereen ja örkin ollessa kohdalla ammu sitä salamalla. Jos tolpat ovat alhaalla, pääset jatkamaan, mutta tolppien ollessa ylhäällä menet vain takaisin ja kokeilet uudestaan.

Seuraavaksi mene niin pitkälle, että vastaasi tulee mies, joka pyytää 100 jalokiveä. Älä anna niitä, vaan jatka matkaasi, kunnes tulet pienelle niemelle. Siirrä esine tieltäsi, ja pääset maan alle. Vastaasi tulee piikkejä. Siirry aivan piikkien viereen ja heitä sinistä palloa kirveellä. Käy hakemassa pensas ja lähde takaisin. Kun tulet taas örkin luo, mene vain aurasta läpi, ja vie puska isolle trollille.

Mike

Inca

Kuinka selviää paikasta, jossa olen kiinnittänyt maissin kultaisen pallon reikään? Pitääkö nuolia painella tietyllä tavalla?

Joonas Saarinen

Inca 2

Helpers (Pelit 5/95) Kääntele kääröjä vähän aikaa, niin huomaat, että kolme kääröistä poikkeaa muista kääntymällä eri suuntaan. Käännä kyseiset kolme kääröä yhtä aikaa, ja olet seuraavassa ruudussa.

Tuomo H. -80

Olen ruudussa Prayers. Meillä on sorkkarauta, nahkasuikale, nuija, partaveitsi ja öljykannu. Miten pääsen jakson läpi?

Yuna ja Eldoradon poika

The Lion King

Olen juuttunut kolmanteen tasoon. Toisen korppikotkan luona joudut kiipeämään ylöspäin. En pääse toista luuta pitemmälle.

Olli -86

Yläpuolella olevia luita pitkin hyppien (eli niissä roikkuen) pääset rotkon yli. Simbahan osaa roikkua tassuistaan, harjoittele vaikka kallionkielekkeellä, mistä ei voi pudota. –sa

Sensible World of Soccer

Jos pelaat career-moodilla, kannattaa työtarjouksen saatuasi vaihtaa nykyisen joukkueesi tähtipelaaja tulevaan joukkueeseesi. Ota toisesta joukkueesta huonoin pelaaja vaihdossa. Näin saat uudelle joukkueellesi ilmaiseksi hyvän pelaajan. Tämä jippo toimii kuitenkin yleensä vain kerran.

Ulle Svensson

Loom

Mikä on reflection-taian oikea nuotti?

Jorma

Over the Net

Kun sinulla on syöttövuoro vasemmalla puolella, lyö hyppysyöttö ja vedä joystickillä vasemmalle alaviistoon. Tälle syötölle tietokone ei mahda mitään.

Ulle Svensson

Battle Isle 2

Mikäli pelaaminen tuntuu vaikealta jopa easy-moodissa, aloita tehtävä trainee-moodissa ja suoritettuasi tehtävän vaihda vaikaustaso haluamaksesi. Peli hyväksyy harjoitusmoodissa pelatut tehtävät ja pääset ongelmallisten osuuksien yli helposti.

Bucky the Superdwarf

Darklands

Mistä voi löytää pyhäinjäännöksiä? Hahmollani on virtue 68–69, mutta religious training ei ole kovin hyvä.

Elle Welser

Bioforge

Olen nuijinut pudonneessa marinealuksessa olleen kapteenin ja hoidellut aluksen vieressä metelöineen kraaterihirviön. Miten pääsen tästä eteenpäin?

Darwin the Elf

Muistaakseni tässä vaiheessa sinun kuuluu jatkaa matkaasi kraaterin yli. Astu hirviön vartiopaikan vieressä olevalle metallilaatalle ja käytä alien artefactia (metallikuutio), niin lennät kevyesti kraaterin hapon yli turvaan. –ts

Miten saan kakkossellistä blasterin? Mitä pitää tehdä viemärissä, kun olen jäädyttänyt siellä olevan hirviön. Entä miten pääsen kolmannen ja neljännen kerroksen vartijadroidien ohi? Olen ampunut alukset tykillä alas ja pudottanut kyberraptorin kaivoon.

ML

Olet ampunut alukset alas, vaikka sinulla ei vielä ole blasteria? Hatunnosto meikäläiseltä, kun olet päässyt katon vartijoiden ohi ilman asetta. Montako päivää hommaan kului? Mutta asiaan. Kakkossellissä olevaan blasteriin pääset käsiksi menemällä viemärissä olevasta aukosta oikealle. Käytävä johtaa selliin, jossa joudut tosin nujakoimaan yhtä mariinia vastaan ennen haluamasi aseen huostaanottoa. Kerrosten vartijarobotteihin on olemassa helppo ratkaisu, kun kädessäsi heiluu blasteri: Ammu ne tohjoksi. –ts

Catacomb Abyss

Paina F10 pohjassa:
z – aika pysähtyy
w – varppaus
g – kuolemattomuus
i – free items

Nämä toimivat ainakin SW-versiossa.

Misery Tamminen

Omega

Ärsyttääkö jatkuva eksyminen pelin sokkeloihin? Ei hätiä, kaikki pelin kartat löytyvät .DAT-päätteisinä tiedostoina Omegan hakemistosta. Printtaamalla tiedostot saat kätevästi pelin kaikki kartat.

Jos haluat kehittää hahmoasi nopeasti ja vaivattomasti, hankkiudu jonkin uskonnon papiksi. Kulje Sea of Chaosin rannalle ja astu mereen, niin herrasi suojelee sinua. Ja samalla kokemuspisteisiisi ropisee parisen sataa pointtia lisää. Sitten vain tallennat pelin ja lataat sen samantien, niin voit toistaa saman homman uudelleen. Jollet tee tallennusruljanssia, hahmosi kuolee astuessasi Chaosiin toisen kerran.

Jos raha on himosi kohteena, käppäile Autobank on Omegan luokse Rampartissa ja avaa tili. Pankkiautomaatti kutsuu vartijat, ja pyytää sinua painelemaan välilyöntiä odotellessasi. Paina välilyönnin sijasta esciä ja automaatin buginen ohjelma kaatuu ja alkaa suoltaa ilmoille tuhansia kultarahoja. Kaoottisen hahmon aligmeettivaikeuksista selviää valehtelemalla, varastamalla ja tappamalla heikompia olentoja. Helpoiten pääset kaoottiseksi uhkailemalla heikkoja olentoja ja niiden anoessa armoa tappamalla ne. Lainkuuliaisuus sitä vastoin hoituu antamalla rahaa köyhille ja armahtamalla kaikki armoa anelevat vihollliset.

Bucky the Superdwarf

KCB

Miten ihmeessä herra X:n henkilöllisyyden saa selville? Saako mikin pois toimistosta, kun olen kerran jättänyt sen sinne?

J.T.P. Kotkasta

Olen todella monta kertaa yrittänyt päästä eroon Viktorin ruumiista, mutta aina mennessäni rullatuolin kanssa ulos hotellista joku päättää, etten ole luotettava ja ampuu minut. Mitä olen tehnyt väärin? Vai voiko pelissäni olla jokin vika?

Juha kohta itkee

Reunion

Jos haluat mielettömät määrät yksiköitä, tee seuraavasti: Ensin aloita peli normaalisti ja tee yksi taistelulaivue (army squad). Sitten tallenna ja lopeta peli. Siirry Save-hakemistoon ja ota tallennuksesta varmuuskopio. Sitten editoi tallennusta vaikka DOSin editillä. Etsi tallennuksesta perustamasi laivueen nimi. Nimen takana pitäisi olla neliön näköisiä merkkejä. Pistä joka kolmannen neliön jälkeen #-merkki, ja saat mielettömästi hävittäjiä ja muuta roinaa. Ensimmäiset kolme merkkiä tarkoittavat Huntereita, neljäs on niiden lukumäärä, seuraavat kolme tarkoittavat Starfightereita, sen jälkeen niiden lukumäärä jne.

Turhat laitteet kannattaa tyhjentää planeetalle, peli kun sekoaa, mikäli taistelukentällä on yhtäaikaa yli kymmenentuhatta alusta.

Bucky the Superdwarf

Starlord

Jos jostain syystä haluat planeettojen ja alusten kunnossapito- tai käyttökustannukset halvemmiksi tai kalliimmiksi, editoi NEEDS.TXT-tiedostoa Starlord-hakemistossa. Tiedostosta pitäisi löytyä tiedot kaikkien alusten ja aurinkokuntien eri aineiden kulutuksesta per vuosi. Muuta luvut nolliksi tai ykkösiksi ja käynnistä peli. Tästä lähtien aineita kuluu vain itse säätämäsi määrä. Voit tietenkin muuttaa kulutuksen tuhansiin yksiköihin, niin saisit peliin halutessasi lisähaastetta (jota se todella kaipaa).

Bucky the Superdwarf

PC:n Action Replay -koodeja

Seuraavassa muutamia Action Replay-koodeja PC:lle eri peleihin:

Dark Forces

DF39D638FF : suojat
DF39D53402 : elämät DF39D63CFF : health
DF39D618FF : panokset
DF39D62428 : thermal detonator

Descent

DESCENT21F57AFF : concussion rocket
DESCENT21F57CFF : homing missile
DESCENT21F57EFF : proximity bomb
DESCENT21F566FF : suojat

Rise of Triad

ROTT29468007 : panokset
ROTT29467864 : elämät
ROTT29468D05 : aseet

Jazz Jackrabbit

RTM1342123F : loppumaton energia
RTM129E9EFF : loppumaton aika
RTM13421463 : 99 elämää
RTM12724699 : loppumattomat ohjukset
RTM12742664 : loppumattomat toasterit
RTM12724664 : loppumattomat laucherit

Warcraft

WAR18DO62FF : loppumattomat puut
WAR18DO76FF : loppumaton kulta

The Lion King

LIONKING1A23C609 : loppumattomat elämät

Cool Spot

ZX04690907 : loppumaton energia
ZX04690909 : loppumattomat elämät
ZX0467093A : loppumaton aika

Zool II

ZOOL214D40405 : loppumaton energia
ZOOL214D90863 : loppumaton aika
ZOOL214DF0263 : loppumattomat elämät

Cyanide

NHL Hockey

Tässä muutamia vinkkejä maalihanojen aukaisemiseksi: 1. Kuljeta kiekko vastustajan b-pisteelle ja ammu etukulmaa kohti, jolloin maalivahti torjuu kiekon maaliin.

2. Keskialoituksessa voita aloitus ja jatka syöttönapin rämpyttämistä. Samalla luistele vastustajan maalia kohti, ja tehdessäsi homman oikein vastustajan maalivahti imaisee kiekon maaliinsa.

3. Luistele maalin kulmalle kiekon kanssa ja odota, että joukkuetoverisi menee toiselle kulmalle. Syötä hänelle ja tee maali.

4. Kierrä maali kiekon kanssa ja luistele maalin eteen noin b-pisteen viivan kohdalle, niin veto takakulmaan uppoaa ja punalamppu palaa.

5. Vedä siniviivalta maskin takaa jäännuoliainen maalia kohti. Jos molari torjuu kumauta kiekko reboundista sisään.

6. Päästessäsi yksin läpi molaria vastaan kuljeta toista maalin nurkkaa kohti ja aivan maalin lähellä käännä mailasi vastakkaista nurkkaa kohti ja laukaise. Jos haluat kalastaa jäähyn, niin ota kiekko ja luistele vastustajan maalin edessä. Jos haluat itse pahnoille taklaa tuomaria tai luistele päin vastustajan maalivahtia.

Phil Housley

Twilight 2000

Halutessasi mahtavaa asearsenaalia voit helposti huijata pelin pihejä painorajoituksia. Hankkiudu pienoiseen kahakkaan ja tee vihulaisista koiranruokaa. Sitten vain käppäilet kuolleelta viholliselta tipahtaneen tavarakasan ylle ja siirry jonkin hahmon inventaarioon. Vilkaise kohtaa, jossa lukee "ground", ja näet vihollisen jäämistön. Senkun siirtelet kaikki maasta löytyvät tavarat hahmosi selkäreppuun. Yksi hahmo voi kantaa parhaimmillaan yli neljäsataa kiloa tavaroita.

Bucky the Superdwarf

Transport Tycoon

Muista tarkistaa vähintään kerran vuodessa, mitkä kohteet tuottavat, ja mitkä eivät. Miinusta tuottavat kohteet kannattaa myydä pois. Palkkaa, jonka saat ollessasi perillä esimerkiksi junan kanssa vaikuttaa suuresti nopeutesi, joten radoista kannattaa tehdä mahdollisimman suoria ja tasaisia.

Tuomo H. -80

Lainojen ottamista ei kannata pelätä, aloittelevan firman on itse asiassa pakko lainata rahaa. Rahat kannattaa sijoittaa alussa juniin. Rata esimerkiksi hiilikaivoksen ja voimalan välissä tuottaa mukavasti. Tuottaville reiteille kannattaa laittaa monta junaa. Kaupunkien sisäiseen kuljetukseen sopivat parhaiten autot, varsinkin hyvin mainostettu yhtiö tienaa linja-autoilla vallan mainiosti. Kun vuosi 1940 on ohitettu, kannattaa rakennella lentokenttiä ja pistää ilmaan muutamia Dakotoita tai Vickersejä.

Lentokenttiin on hyvä yhdistää bussipysäkkejä ja, mikäli mahdollista, myös muita lastausasemia. Sitten vain rahaa mainoksiin ja pari lentokonetta vispaamaan vakituista reittiä kahden kylän välillä. Lentokenttien ympärille kannattaa varata tyhjää tilaa, sillä ensimmäisten suihkukoneiden tullessa käyttöön joudut laajentamaan lentokenttiä entistä suuremmiksi. Mikäli kilpailijat ärsyttävät ja kuljetusyhtiölläsi on rahaa sikarinsytykkeiksi asti, kannatta sabotoida tietokoneen rakennushankkeita.

Kilpailijoiden valmistumattomat rautatiet voi kietoa pakettiin omilla kiskoilla, joiden yli tietokone ei voi rakentaa. Mikäli kone liikennöi autoilla jossain päin maailmaa, anna rahaa teiden uusimiseen kyseisellä alueella, ja kilpailijan autot juuttuvat paikoilleen puoleksi vuodeksi. Lentokoneiden ja laivojen ollessa kyseessä voit ostaa kilpailijan valtapiiriin kuu-



luvan kaupungin liikennöimismonopolin, joka tosin on sijoituksena jo miljoonaluokkaa.

Bucky the Superdwarf

Full Throttle

Miten saan moottoripyörän etuhaarukan ja bensaa? Koira ja poliisi tulevat aina häiriköimään.

jPtP

Etuhaarukan saat poimittua rauhassa romuttamolta seuraavasti: Kävele koiran vartioimien autonromujen luo, ja heitä lihanpala lähimpään autoon. Koiran syöksyttyä ahmimaan ateriaansa auton uumeniin kiipeä magneettinosturin ohjaamoon (pääset sinne kävelemällä aidan huipulla oikealle). Käytä nosturia ja nosta auto koirineen mahdollisimman korkealle ilmaan. Nyt vain noudat parhaimman etuhaarukan ja viet sen Mo:lle.

Bensan saaminen on oikeastaan helppoa. Kosketa vain tikkaita, ja hälytyksen alettua ulvoa piiloudu takaalalla olevan ison säiliön taakse. Tyhmät vartijat laskeutuvat tutkimaan asiaa, joten hiippaile heidän lentopelinsä viereen ja avaa tämän bensatankin kansi. Törkkää letku tankkiin, imaise bensa alulle ja olet yhtä bensakanisterillista rikkaampi. –ts

Olen jumissa taistelu-osuudessa. Minulla on kaikki muut kuilun ylittämiseen tarvittavat tavarat, paitsi ramppi. Tiedän, että se löytyy Cavefishien luolasta, mutta miltä kaivostieltä löydän itse luolakalojen piilopaikan?

Ben Throttle

Oletko jo tainnuttanut tiellä ajelevan Cavefishin ja saanut tämän lasit? Jos et, moinen niljake hoituu toiselta prätkäilijältä "saamallasi" laudalla. Siirry kaivostielle ja heitä lasit päähäsi. Oikean kohdan ollessa kyseessä kuvan vasemmassa olareunassa vilkkuu CAVE. Kyseinen luola löytyy muistaakseni ensimmäiseltä tieltä oikealla joko minkkitarhalta tai sillalta lähtien. Kokeile. –ts

Mitä pitää tehdä, kun Ripburger törmää rekallaan Beniin ja Maureeniin? Minulla on mutteriavain, ketju, pupupakkaus ja pupuja.

Ben the easy rider

Benin kiikkuessa rekan nokalla avaa auton maski, niin paljastat vinhasti kieppuvan tuulettimen. Nosta tuulilasin edessä olevaa peltiä, ja Ripburger tönäisee sen takaisin alas kepillään. Nopeasti nykäise keppi pahiksen kädestä ja tökkäise se tuulettimen lapoihin. Nyt voit siirtyä moottoritilan kautta rekannupin takaosaan, jossa avaa teipatun bensaletkun pidikkeet avaimella. Jäykistä vielä lihaksesi ja nosta letku pois paikoiltaan, niin Ripburgerin pakomatka hidastuu hieman. Toimi nopeasti, sillä tämä osa pelistä on aikarajoitteinen. –ts

Willy Beamish

Olen sammakkojen hyppykilpailuissa. Kisan päätyttyä Horny loikkii sisälle Tootsweetin rakennukseen ja Willy lähtee perään. Sisällä vartija vangitsee Willyn. Miten pääsen vapaaksi? Minulla on koiran panta, jojo, baseball-kortti, heittotähti, lotto-lipuke, no smoking-kilpi, tulikärpäsiä, Slam Dunk-kolaa, Nitarin avaimet ja kärpäsiä.

Lätsä

Muistelisin, että vartija piti jotenkin hypnotisoida... Kokeile vaikkapa jojoa. –ts

Return of the Phantom

Phantom (Pelit 4/95) Paina taista kalloa oikealta huoneen alalaidassa olevasta pääkallorivistä.

Elle Welser

Return to Zork

Pääseekö Alexin-puudelin ohi mitenkään?

Misery Tamminen

Myst

Mitä pitää tehdä, kun on selvittänyt ratas-, puu- ja venepaikat? Entä mitä hyötyä on raketista? Olen myös löytänyt takasta seinän, johon painetaan neliöitä kirjan mukaan. En kuitenkaan tiedä oikeaa sivua.

Myst-fani

Teen Agent

Miten vankilasta pääsee pois? Minulla on passi, naru, leivänmuruja, oksa, lamppu ja jousi.

Secret Agent

Ishar 2

Mitä teen Zachien saaren vankilassa olevalle akalle? Eräässä majatalossa sanotaan, että Blue Velvetiin pääsee puvun ja kaulakorun kanssa. Puvun kyllä saan hankkittua, mutta kaulakorua en. Mistä sen voi löytää?

Jani

Eternam

Toisella saarella on suurikokoinen ovi, jolta sotilaat kaappaavat minut aina vankilaan. Onko tästä ovesta välttämättä pakko kulkea? Jos joudun vankilaan, voinko enää mitenkään välttyä teloitukselta?

Teloitettu

Olen voittanut toisella saarella ottelijan ja toimittanut kameralla ottamani kuvat niitä pyytäneelle miehelle. Mitä muuta saarella on tehtävä päästäkseni jatkamaan matkaa?

Kari jumissa

Under A Killing Moon

Jumissa oleva (Pelit 5/95) Kokoa revitty kirje, jonka löysit G.R.S:ltä Marcus Tuckerin huoneen kassakaapin roskiksesta. Kirjeen kaksi ensimmäistä riviä kuuluvat: Brother Marcus we are seekers of purity who will abide no defect in. Kirjeen ollessa valmis Tex ilmoittaa sen. Nyt pääset Bastion Sanctityyn, jossa sinun pitää tappaa Kameleontti. Se onnistuu seuraavasti: Etsi linnan seiniltä tongit ja johdonpätkä ja yhdistä ne, niin saat ritsan. Etsi nyt hylly, jossa on vaasi. Hyllyn alapuolella on patsas, josta saat revittyä irti toisen silmän. Yhdistä ex-silmä ritsaan ja ammu kyhäelmällä vaasi rikki. Kameleontti kuulee äänen ja poistuu huoneen keskustasta.

Mene nopeasti Kameleontin jättämän tupakan luo. Yhdistä aikaisemmin löytämäsi tupakka, valkoinen (myrkky)jauhe ja sytytä koko komeus tulitikulla. Vaihda tappava luomuksesi Kameleontin sätkään, ja poistu nopeasti takaisin piiloon.

Misten Peecee

Dragon Lore

Olen juuttunut jättiläiskasvin luokse. Miten pääsen moisen tappajakasvin ohi?

Apua

Poimi kasvin edessä oleva outo pääkallo ja yhdistä se köyteen, niin saat heittokoukun. Viskaa koukku kasvin yläpuolella olevaan oksaan ja heilauta itsesi rikkaruohon yli. –ts

Little Big Adventure

Kalle 9v. (Pelit 5/95) Mene taloon, jonne jälkimmäinen hiiri vei sinut. Tutki vesihana, jolloin taulu siirtyy ja paljastaa käytävän lukkosepän liikkee-

Battle Isle 93

Tasokoodit:

Yksi pelaaja:

1.LUMIT 2.LUNAR 3.LUTOF 4.SONIX 5.SOSOO 6.SONAF 7.RACHE 8.RAMPE 9.RANGG 10.FILMO 11.FIEST 12.FINXT 13.EBENE 14.EBSYL 15.EBTAR 17.KARST 18.KANTO 19.KAROT 20.KAISR 21.SYBIL 22.SFINX 23.SYNOM

Kaksi pelaajaa:

24.LUPOS 25.SONNE 26.SOTEX 27.RASEN 28.FISCH 29.EBTON 30.KABEL 31.SYTAX

Salakoodit:

32.DIONE 33.NAIAD

Colonel Blair

Ratkaise **Beneath A Steel Sky** Osa 2/2

Viime kerralla poistuimme juuri Lambin asunnosta Bellevuesta mukanamme videokasetti. Nyt linkkaudumme LINCiin.

LINC-avaruus

Palaa varauloskäytävään lähelle pelin alkua. Käytä narua ankkuriin, ja saat tarttumakoukun. Käytä sitä vastakkaisen talon Z-merkkiin. Kävele oven läpi komentohuoneeseen. Käytä korttia koloon liitännässä. Ota boltsi ja mene seuraavaan huoneeseen. Käytä avaa-symbolia inventaariossa mattopussiin. Ota synttärilahja ja suurennuslasi. Käytä Decompressia ja suurennuslasia kahteen tiedostoon inventaariossa ja käytä niitä myös boltsiin. Poistu ja käytä tunnussanoja (inventaariosta) reikiin, jotta pääsisit toiseen uloskäyntiin. Ota kirja ja "povi".

Käytä suurennuslasia tiedostoon, ja sulje se. Käytä henkkaria päätteeseen. Paina 4 (security services). Kirjoitettuasi koodit, valitse "view document". Lue kaikki mahdolliset asiakirjat. Palaa päävalikkoon. @(1)Valitse "special operations" ja niistä "Special status request" ja poistu päätteestä. Käytä henkkaria kutsuaksesi hissin. Mene alas, ja ota hissi Bellevuen lähelle laskeutuaksesi puistoon.

Puisto

Etsi virtapiirilevy roinan keskeltä ja puhu vartijalle. Mene vasemmalle ja puhu ovimiehelle. Kysy rahoittaisiko rouva Pierson sinua. Kerro hänelle, että Overman on isäsi ja mene hänen asuntoonsa juttelemaan. Piersonin ollessa puhelimessa, käytä kasettia videoihin. Ota koirankeksit kulhosta ja poistu.

Tapaat Mrs. Piersonin uudelleen puistossa. Kysy Spunkystä. Käytä keksejä ja narua lankkuun hissin lähellä. Kun Spunky on lammessa, mene katedraaliin. Mene uloskäyntiin, joka johtaa lokerohuoneeseen. Avaa lukot ja löydät Anitan. Mene takaisin ovimiehen luo. Mene klubiin ja puhu baarimikolle sekä kortinlätkijöille. Katso ovea bändin lähellä. Kysy baarimikolta minne ovi johtaa ja palaa tehtaalle.

Tshernobylin reaktori

Mene reaktorin sisäänkäynnille. Avaa lokerot, ja käytä haalareita. Mene oikealle ja käytä kontrollipaneelia. Valitse 2 (open reactor door). Mene reaktoriin ja ota Anitan kortti. Palaa lokeroille ja käytä takkiasi. Poistu tehtaalta ja mene huoneeseen, jossa on kaksi turvallisuusmiestä. Käytä henkkareita reikään hissin lähellä päästäksesi kontrollihuoneeseen. Käytä Anitan korttia koloon liitännän vieressä. Käytä liitäntää. Mene huoneeseen, jossa on mattopussi. Käytä kaihtimia (invetaariosta) silmään.

Lähde välittömästi keskimmäisen uloskäynnin kautta (jos olet liian hidas sinut heitetään ulos LINC-avaruudesta ja joudut yrittämään uudestaan). Älä välitä ristretkeläisestä, vaan mene ulos keskimmäisestä Exitistä. Käytä playbackia (inventaariosta) lähteellä. Irtaudu Anitan esittelyn jälkeen.

Raastuvassa nährään...

Puhu puutarhurille ja pojalle. Puhu puutarhurille uudestaan, kunnes tämä myöntää olevansa Eduardo. Mene oikeussaliin klubin vasemmalle puolelle. Hobbinsin puolustamisen jälkeen mene klubille, ja soita jukeboxista kappale "You search but you find nothing". Mene korttipöydälle ja kun Colston lähtee, pölli hänen lasinsa.

Fingerprints, Dear Watson

Mene tohtori Burken luo ja anna hänelle lasi saadaksesi uudet sormenjäljet. Palaa puistoon ja mene lukitun liiterin luo. Käytä korttia lukkoon avataksesi oven, ja ota puutarhasakset. Mene takaisin klubille. Käytä metallilevyä oven viereen. Käytä laatikkoa. Käytä metallitankoa laatikkoon, ota puinen kansi ja laita se laatikkoon. Käytä laatikkoa. Käytä metallitankoa ristikkoon. Käytä saksia ristikkoon.

Subway

Käytä kapeaa käytävää. Kävele oikealla. Pysyttele vasemmalla liittymäkohdassa. Kävele eteenpäin, mutta pysähdy ennen reikää tunnelin seinässä. Käytä valokupua pistorasiaan juuri ennen reikää. Mene ovelle ja juokse välittömästi toiselle uloskäynnille. Käytä metallitankoa muuraukseen. Ota tiili ja käytä metallitankoa paukamaan. Käytä tiiltä sorkkarautaan juovassa.

Kuolon kuopalla

Kun robotti avaa oven, mene huoneeseen. Käytä ristikkoa ja tarkkaile vartijaa. Mene avoimesta ovesta huoneeseen, jossa on kuoppa. Käytä kontrolliyksikköä. Valitse 2 (reduce temperature). Kävele kuopan päällisellä. Sitten käytä metallitankoa yhdistettynä ristikkoon.

Palaa ensimmäiseen huoneeseen ja sitten oikealle, josta löydät huoneen varustettuna robotilla. Käytä virtapiirilevyä robotin aukkoon. Puhu Joeylle. Kun Joey palaa, pyydä häntä avaamaan ravinnetankin hana. Seuraa Joeytä. Vartija putoaa koloon.

Päätteen orja

Etenemisen tässä vaiheessa kävele suoraan toiselle uloskäynnille ja kontrollihuoneeseen. Käytä henkkaria päätteeseen. Valitse 2 (access restricted area); valitse 1 (open door). Häivy päätteestä. Etsi Gallagher hänen kuolemansa jälkeen ja ota virtapiirilevy robotista. Palaa kontrollihuoneeseen ja käytä Gallagherin korttia reikään liitännän vieressä. Käytä liitäntää. Käytä kaihdinta silmään ensimmäisessä huoneessa.

Turhaa touhua

Mene mattopussihuoneeseen. Käytä kaihtimia silmään ja kiirehdi keskimmäisen uloskäynnin kautta. Älä välitä ristiretkeläisestä, vaan huoneessa, jossa on kaivo, mene oikean puoleisen uloskäynnin kautta ja ota äänirauta. Palaa huoneeseen, jossa ristiretkeläinen on ja käytä "divine wrathia" liitännästä ristiretkeläiseen. Mene oikealla olevasta uloskäynnistä. Käytä värähtelijää kristalliin. Poimi kierukka. Häivy kontrollihuoneesta.

Mene suoraan läpi avoimesta ovesta. Käytä Gallagherin korttia kompuutteriin. Poimi pihdit kudossäiliön vierestä. Käytä pihtejä tankkiin ja kylmätankkiin. Nyt kudos on jäätynyt. Kävele seuraavaan huoneeseen, jossa avaa kaappi toisen konsolin alla. Pistä virtapiirilevy kaappiin ja käytä konsolia. Valitse kaikki numerot. Puhu Joeylle.

Ken

Kävele seuraavaan huoneeseen. Käytä käsipaneelia. Pyydä Keniä käyttämään paneelia. Käytettyäsi paneelia samanaikaisesti Kenin kanssa ovi avautuu, mutta Ken on jumissa. Jätä hänet ja kävele seuraavaan huoneeseen. Mene putkien päähän, jossa askelmat johtavat alas. Käytä kaapelia putken pilariin. Kävele askelmia alas. Käytä pihtejä "orificeen". Käytä kaapelia. (Tallenna). Puhu Kenille ja käske häntä istumaan tuoliin.

Antero Lahtinen



seen. Juttele sepälle, jonka jälkeen seuraa tätä. Portilla seppä antaa sinulle portin avaimen.

Mene puhumaan naarashiirelle, joka neuvoo sinua seuraamaan ja piiloutumaan Dr. Funfrockin patsaan luokse. Kimma häipyy lirputtelemaan poliisille, jolloin voit vapaasti hiipiä kytän ohi.

Juhani Törmänen

System Shock

Kuinka saan kakkoskerroksessa isotooppi X-22:sta suojaavan kentän pois päältä?

Epätoivoinen

Ellen muista väärin, kytkin löytyy samasta huoneesta kuin isotooppi. –ts

Super Street Fighter II Turbo

Millä salasanalla pääsee taistelemaan Akumaa vastaan? Missä se pitää kirjoittaa?

Akuma tappaa

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Miten saa Bluxtre Pulpin, kun Bluxtre nut ei pysy mitenkään paikallaan? Entä miten pääsen High Morals Clubille, ja mistä löytyy asianmukaisia vaatteita?

Kimmo

One Must Fall 2097

Erikoisliikkeet muutamalle robotille (muut löytyvät lehdestä 1/95):
choronos small-scale teleportation = alas, lyönti
matter phasing = alas, taakse, lyönti
stasis activator = alas, taakse, potku
flail spinning throw = eteen, eteen, potku
charging punch = taakse, taakse, lyönti
swinning chains (fast) = alas, lyönti
swinning chains (powerful) = alas, potku
shadow charging punch = taakse, taakse, taakse, lyönti

Juhani Törmänen

Captain Comic

Voit helpottaa peliä kirjoittamalla pelin hakemistossa seuraavasti:
copy comic.exe cc debug cc a1e83 add si, +5c wq ren cc cc.exe

Käynnistä peli komennolla cc, niin pelistä katoaa suurin osa örkeistä.

Antti Takala

Valhalla

Tässä vinkkejä tähän hieman NetHackahtavaan roolipeliin:

Peli kannattaa aloittaa seppänä (blacksmith), koska tason 10 seppä pystyy valmistamaan pelin parhaan aseen, Runeswordin, ja toiseksi parhaan panssarin, Mithril mailin. Lisäksi peliä aloitettaessa sepällä on Ingot, tavaroiden valmistamiseen välttämätön työkalu, jota ei saa mistään muualta. (Ingotin lisäksi tarvitset alasimen, tongit sekä Wand of Firen. Poikkeuksena tietysti lohikäärmeeksi muuttunut pelaaja, joka voi syöstä tarvittavan tulen itse.)

Heti Scroll of Knowledgen saatuasi kannattaa tallentaa, voit halutessasi käyttää käytä-lataa-tekniikkaa yrittäessäsi hankkia tarpeellisia taitoja. Tärkeimmät lienevät Ability of Identification ja Skill of Swimming. Taisteluissa on hyvä käyttää mahdollisimman paljon heittoaseita ja taikasauvoja. Varsinkin Wand of Death ja heittoaseista Crystal Boomerang, sekä Mjolnir ovat erittäin hyödyllisiä. (Ne nimittäin palaavan heittäjänsä käteen ja ovat särkymättömiä.)

Jos haluat pölliä tavaraa kaupoista, se käy helpoiten juomalla Potion of Phasing ja kävelemällä seinien läpi. The Great Bazaarista, jonne pääsee Scroll of Transportin avulla saa vietyä tavaraa tappamalla kauppiaat – sen tehdäksesi hahmosi täytyy tosin olla todella kova tappaja. Paikalle kannattaa tietysti kutsua Scroll of Summoningilla kaikki neljä apulaista, ja mikäli omistat Scroll of Allianceja tai osaat kesyttää olioita heiluttele Wand of Evacuationia. Sen jälkeen vain käännät otuksen puolellesi.

Kauppiaiden tappaminen saattaa tosin suututtaa jumalat, ja pahimmassa tapauksessa Odin nakkaa sinut suoraan helvettiin... Mikäli omistat Orb of Imprisonin, voit tietysti käyttää sitä itseesi tungettuasi taskusi täyteen maksamatonta tavaraa.

Harvinaisia maagisia esineitä ja niiden löytöpaikkoja:
Crystal Gloves – Cryptan kolmannesta osasta tai Wastelandista
Blazing Cape – Crypta tai Wasteland
War Vest – Kaaos
Amulet of Etherity – Kaaos
Amulet of Might – Slaeters Sean veden alla, kuivata meri Wonder-loitsulla
Skiblandirr – Slaeters Sea
Orb of Imprisoning – Nifleheim tai Great Bazaar
Amulet of Eternal Life – Limbo tai Nifleheim
Red Bag – Useita kappaleita, esimerkiksi Great Bazaarista, Wastelandista jne.
Crystal Boomerang – Scyld tai Nifleheim, ei löydy joka pelissä

Scrolleja ja niiden vaikutus pelaajan lukiessa ne:
Scroll of Flame – Yhden ruudun päässä sinusta oliot saavat palovammoja.
Scroll of Blessing – Kaikka kantamasi loitsutkääröt ja potionit siunaantuvat.
Scroll of Identification – Kadotat identiteettisi.
Scroll of Travelling – Teleporttaat toiseen ulottuvuuteen.
Scroll of Twelve Gates – Jalkojesi juureen sataa kultaa.
Scroll of Wonder – Joka puolelle tulee vettä.
Scroll of Summoning – Sinne tänne ilmestyy hirviötä.
Scroll of Alliance – Ympärilläsi olevat oliot muuttuvat hulluiksi.
Scroll of Dispel Hex – Esineet muuttuvat kirotuiksi.
Scroll of Enchantment – Esineesi muuttuvat joksikin muiksi esineiksi.
Scroll of Destruction – Kaikki kantamasi esineet tuhoutuvat.
Scroll of Execution – Luot uuden sattumanvaraisesti generoidun rodun.
Scroll of Pure Evil – Ympäri kenttää ilmestyy Time Mastereita, jotka alkavat availla ovia toisiin ulottuvuuksiin. Kenttä on pian täynnä erilaisia hirviöitä.

Bucky the Superdwarf

Betrayal at Krondor

Vinkkien viljelijä (Pelit 5/95) Mene Dencamp-on-the-teethiin ja siellä yhteen rakennuksista. Sieltä saat tunnussanan "Golden treasure". Lampsi pikkutietä niin pitkälle, että vastassa on viimeinen talo. Vieraile siellä, ja saat kuulla, että tunnussana ei olekaan äsken kuulemasi. Palaa vaatimaan selitystä väärän tunnarin kertojalta, ja kuulet tällä kertaa oikean sanan "Diamonds". Vieraile talolla ja sano tunnussana päästäksesi sisälle. Lähtiessäsi saat Mind Meltin mukaasi. Rocio's Seal jäljittelee Mint Meltiä.

Cheater

Last Ninja 2

Amigisti -94 (Pelit 8/94) Sinun on otettava varastohuoneesta avain, jolla saat portin auki. Seuraavassa ruudussa hyppää veneen avulla joen toiselle puolelle. Juokse ampiaisia karkuun vasempaan yläkulmaan, jossa hyppää ulos kuvasta. Jos suunta oli oikea, pääsit pienelle saarelle joen keskellä. Tökkää vene liikkeelle kepin kanssa ja hyppää pois saarelta. Juokse eteenpäin ampiaisruudusta viimeiseen ruutuun, jossa hyppää veneen avulla portille ja kaupunkiin.

Ile

Monkey Island

Miten saan grogin vankilaan ilman, että muki sulaa? Joka kerta muki hajoaa juuri ennen kun pääsen vankilaan.

Mr. Monkey

Tarvitset useamman mukin grogin kuljettamiseen. Niitä saat pöllittyä pubista. Kaappaa grogi mukiin, juokse vähän matkaa, vaihda grogi uuteen mukiin ja juokse taas vähän matkaa jne. Näin mukit riittävät juuri vankilalle asti. –ts

F/A-18 Interceptor

Jelppivä (Pelit 5/95) Lennä 40 prosentilla noin 150 jalassa kohti pilottia. Kun pilotti näkyy suunnilleen noka kohdalla paina SHIFT+P tiputtaaksesi pelastuslautan.

Amiga lives!

Space Quest 2

Viidakossa puussa roikkuu vaaleanpunainen pikkumies. Mitä sille voi tehdä? Myöhemmin laskeudun köydellä rotkoon, jossa vastaavanlaiset pikkumiehet kivittävät minut hengiltä yrittäessäni poistua kuvasta. Mitä teen?

Please help me

Olisikohan näillä kahdella jokin yhteys... Vapauta puusta roikkuva pikkumies (untie, tai jotain vastaavaa), niin hänen rotkossa olevat sukulaisensa eivät enää heittele kiviä herkkään hipiääsi. –ts

Monkey Island 2

Roikun Wallyn kanssa happoaltaan päällä. Miten pääset vapaaksi?

Captain Kate

Imaise hieman vihreää juotavaa (pillillä, muistaakseni), ja sylkäise ansan oleellisena osana toimiva kynttilä sammuksiin. Et onnistu heti, mutta harjoitus tekee mestarin. –ts

Olen jumissa lopussa. Miten saan voodoo-nukkeen tarvittavan nesteosan vainoojaltani?

Miss pretty please

Kohdatessasi LeChuckin ojenna hänelle nenäliinasi, niin pahis niistää siihen. –ts

Miten saan kartan palasen kasasta, jonka päällä istuu lintu? Mitä teen apinalla?

Lucas, Apogee and Westwood rules

Usuta koira etsimään karttaa kasasta (hauvan saat mukaasi kuvernöörin talolta). Apina = monkey wrench = jakoavain... –ts

Police Quest 2

Kuinka lentokoneessa oleva pommi puretaan?

Blow up

Katkaise keltainen, purppura ja sininen johto. Yhdistä keltainen ja katkaise valkoinen. Lopuksi katkaise keltainen, niin olet tehnyt pommin vaarattomaksi. –ts

Game over!

486:n aika on ohi.

486-koneet ovat auttamattomasti vanhentuneet. Nyt ostetun 486:n käyttöikä jää harmittavan lyhyeksi. Datatavaratalo tarjoaakin Pentium®in samaan hintaan kuin 486:n. Valinnan ei pitäisi tuottaa suurempia vaikeuksia.

Miksi Pentium®?

Prosessori on PC:n tärkein osa. Pentium® on Intelin uusin ja tehokkain prosessori. Se takaa pitkän eliniän ja uusimpien ohjelmistojen toimivuuden. OS/2 Warp ja Windows 95 pyörivät kuten pitääkin. Pentium® Datatavaratalosta.

486 on tullut tiensä päähän. Jatka Pentium®illa.



Brick 9003 PPL 75

- Intel Pentium® suoritin 75 MHz
- 8 MB RAM • 540 MB HDD
- S3 TRIO 64, 1 MB • 14" SVGA
- DOS 6.22, Windows 3.11
- 3 vuoden takuu, näyttö 1 v.

7.990,-

Brick 9002 PPL 90

- Intel Pentium® suoritin 90 MHz
- 8 MB RAM • 540 MB HDD
- Välimuisti 256 kB • S3 TRIO 64, 1 MB • 14" SVGA NI • DOS 6.22, Windows 3.11 • 3 vuoden takuu, näyttö 1 v.

9.990,-





Datatavaratalo

Kaikki tuotteemme ovat tunnettujen valmistajien huippulaatua. Myymme vain alkuperäisiä versioita ja kaikilla laitteilla on takuu.



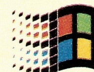




DATATAVARATALO, Itäkeskus, Itäkatu 7, 00930 Helsinki
Puh. 90-339 011, Fax 90-339 022. Avoinna Ma-Pe 10-19, La 10-16
MYYNTIKONTTORI, Lemminkäisenkatu 20, 20520 Turku
Puh. 921-241 0444, Fax 921-241 0445. Avoinna 8-16.30

Pentium® on rekisteröity tavaramerkki

Osta Brick-tietokone nyt. Saat Windows 95:n veloituksetta!



Suunnittele



-KORTTI



Viime lehdessä kerroimme Magic The Gathering -korttipelistä, nyt annamme teille vapaat kädet suunnitella oman Magic-kortin!

Kilpailu järjestetään yhteistyössä **Wizards of the Coastin Belgian toimiston** kanssa, jonka henkilökunta toimii myös tuomareina. Wizards of the Coast ei sitoudu painamaan voittaneita kortteja, mutta kuka koskaan tietää, miten ideat jalostuvat? Ei siis kannata kopioida jo olemassa olevia kortteja...

Kortissa on oltava siihen kuuluvat elementit ja sen saa suunnitella millä tahansa välineellä paperi ja kynät mukaanlukien. Omat henkilötiedot merkitään kilpailutyön mukaan: levykkeen päälle tai paperin taakse, mutta ei erilliselle lappuselle.

Hienoimmat kortit palkitaan Wizards of the Coastin lahjoittamilla paketeilla. Jaossa on

★ **36 uusinta** (Fourth Edition) **booster-pakettia**
★ **10 uusinta starter-pakkaa**
★ **3 erilaista upeaa t-paitaa: Vesuvian Dobbelganger, Armagedon Clock ja Nightmare**

Wizards of the Coast ja Pelit päättää palkintojen jakamisesta kilpailun tason mukaan, eli palkinnot voidaan jakaa yhden tai useamman kesken.

Lähetä oma korttisi **lokakuun 16. päivään mennessä** osoitteella

Pelit
Magic-kortti
PL 64
00381 Helsinki.

Parhaat kortit ja voittajat julkaistaan marraskuun Pelit-lehdessä. Muista mainita myös, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

*<|:)

Hymiöllä modeemeja!

Kansainväliset tietoverkot ovat kova sana, mutta niihin päästäkseen tarvitsee modeemin. Modeemi vaaditaan myös, jotta pääsee tutustumaan omaan "elektroniseen kansilevykkeeseemme" Pelit-purkkiin.

Toptronics tulee apuun ja lahjoittaa kaksi Dynalinkin modeemia parhaimpien hymiöiden suunnittelijoille. Osallistu ja voita modeemi

★ **Dynalink 1428VQE v.34 tai**
★ **Dynalink 1414VE v.32**

Hymiö eli smiley on näppäimistöltä kirjoitetuista merkeistä koostuva kevennys. Tutuimmat todennäköisesti ovat :) eli hymy ja :(joka lähinnä on kai "tyhmää". Lisäksi löytyy satoja erilaisia eli "Einstein katselee ihmeissään minun nerokkuuttani" tai "Silmälasipäinen minä olen huuli pyöreänä neroudestasi".

Suunnittele nyt oma hymiösi, selitä meille mitä se tarkoittaa ja lähetä se postikortilla **15.10.95 mennessä** osoitteella

Pelit
Modeemit
PL 64
00381 Helsinki.

0|:>)8

Muista, että hymiö pitää saada kirjoitettua normaalilta näppäimistöltä. Mainitse myös oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Asterixeja oli liikaa

Heh, pyysimme viimeksi etsimään lehdestä neljä pikku Asterixia, mutta Wallu olikin piilottanut niitä viisi! Lähes tuhat korttia osallistui kolmen PC- ja kolmen Amiga-pelin sekä kolmen t-paidan arvontaan. Voittajiksi selviytyivät:

Jussi Rakkolainen, Harjavalta
Lauri Lehenkari, Oulu
Jarmo Tuovinen, Nakertaja
Markus Alander, Kaarina
Saveli Miettinen, Parola
Lauri Renko, Vedenoja
Teemu Paavilainen, Kaarina
Jaakko-Pekka Mustikka, Kello
Petri Lagren, Tampere

Onnea voittajille!

Syysristikko

Komea tässä lehdessä arvosteltu peli on vinkkinä ristikon ratkaisijoille tällä kertaa. Lähetä oikein täytetty ristikko 15.10.1995 mennessä osoitteella

Pelit
Syysristikko
PL 64
00381 Helsinki

ja olet mukana kolmen Activisionin lahjoittaman romppupelin ja kolmen hienon t-paidan arvonnassa.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Kyöpelit





Jatkuu seuraavalla aukeamalla!

Meksikon mani | ASTRONAUTTI SHEPARD | Macin virheilmoituksessa | mukana yrityksessä | PELIPAIKKA SEKIN | RISTIKOISSA JA PELEISSÄ KAIVATTAVIA | VAARA

KALEVALA | -OF ICE | äijänrähjä | Alangon biisi ja pesuriepu | Pantse Syrjä | PUUROUTUA | KASVEJA | Doomissa posauteltavia | -Floyd | TYTTÖ ELI ELI NURIN | $X^0=1$ | UUSI PUNA-NISKA! | lyhyet ajat | peleistä saatavia | MONEN KULLAN MIES | portin ääni | KUPLA ALUN-PERIN | monen herkku | -CROSS | lukevia

-DRIVE | eteiset MicroProsen peli | hankalasti liikkuvia | A A →A | PÄÄKUVAN PELIN NIMESSÄ | pelit raaistavat! | PAINOSTUSKEINO | MIESÄÄNI | POIKKEAA MUISTA | SALO | OSTETUT | Von Münchhausen | nuclear power ennen | MAA taivaallisiakin! | PAJUNEN | ÄYRIÄINEN | TONIKIN KERA

ILMAN TAITOA SOITETTAVIA | JALOKAASU | Minnelli | -SANKARI | tähtimerkki | ETELÄ-POHJANMAATA | PERUSTI OLAVINLINNAN | ALA MEE! | MONI TÄMÄN LEHDEN LUKIJA | VIETNAMIN YDINALUE | PELEJÄKIN SUOJAAVIA | Doom 1 Doom 2 | kassissa | KYLMÄKISKOISET | -V | nyt! | osa multimediaa | Pelkosenniemen Hulkko! | SUUHUN | NÄYTTELIJÄ ALANEN | RASITTAVIA | tässä lehdessä on ristikko

Nimi ______ Osoite ______

Postitoimipaikka ______ Puhelin (myös suunta) ______

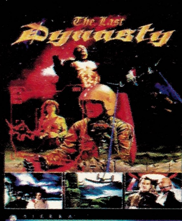
Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni ______

PHANTASMAGORIA

PRAY IT´S ONLY A NIGHTMARE

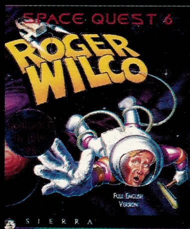
Vihdoinkin odotus on loppunut - nyt SE on täällä - "kauhua keijujen sijaan": Sierran kaikkien aikojen kallein ja suurin projekti ! Phantasmagoria -pelin tekemiseen on käytetty viimeisintä Hollywood -filmitekniikkaa ja digitaalisia efektejä. Mahtava koko: peräti 7 CD -levyä ! "Phantasmagoria ei missään tapauksessa ole interaktiivinen elokuva vaan Peli." (Roberta Williams Pelit -lehdessä 6/95).
PC CD / Suositushinta: 295,-





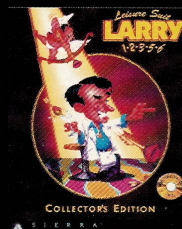
Last Dynasty

Sierran huippuvalikoimaa täydentää hienosti sarjan erilainen Science Fiction seikkailupeli Last Dynasty. Vauhtia riittää ympäri eri maailmankaikkeuden galaksien. PC CD / Suositushinta: 295,-



SPACE QUEST 6: The Spinal Frontier

Roger Wilcon suosio jatkuu ! Erittäin hienosti ja sarjakuvamaisesti toteutettu seikkailupeli nyt jälleenmyynnissä ! Ja muistathan, että avaruudessa ei kukaan kuule Sinun siivoavan... PC CD / Suositushinta: 295,-



Larry Collection 1-6

Mihinkä joutuisimmekaan ilman Larry Lafferia; tuota jo kauan "todellisessa elämässä" seikkailutta veijaria. Mukana kaikki ilmestyneet Larryt samassa paketissa ! PC CD / Suositushinta: 245,-



S I E R R A

Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

sanura

ESPOO: Akateeminen Kirjakauppa (90) 121 4508, Softelo Oy 4555281. **HELSINKI:** Academica Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta 1214300 / Itäkeskus 1214771, Business Forum Oy 626022, Bitmaster 174746, CitySokos 1256226 Datadog 4586778, Fun Station Oy Itäkeskus 336015, LJH-Computers 7538779, Tietotasku 490383 . **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Kampus Data Oy 218835. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)280060. **KERAVA:** Datainfo (90)2741700, Fideonet 2947112. **KITEE:** TeleVirmi (973)414555. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599, Kokkolan Kirjakauppa 8318311. **KOUVOLA:** JP-Microstore Oy (951)3711164. **KUOPIO:** Savon Tietokeskus Oy (971)2633050. **LAHTI:** Lahden Info-Aleksi (918)7523550. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (953)4118600, JP-Microstore 456 1744. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)760 0500. **OULU:** Laatumikro Oy (981) 881 1211, Oulun Mikro Shop Oy 3118240, Pelimafia 3110060. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960, Sata-Info Oy 6336053. **SAVONLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa Oy 4231242, **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Triosoft 2130292. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy 2503771, Logi-Center Oy 2504464, Turun Kansallinen Kirjakauppa 2502310. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** Micro Sail Oy (90)5072282, Triosoft 835566. **VARKAUS:** Datainfo (972)556741.

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA
PELIT

Tulossa

English Summary

Across the Rhine (MicroProse). The strategy part saves the game. The 3D part is stupid, slow and unnecessary (but you knew that already).
Civil War (Empire). The good ideas don't make up for the messy graphics and crummy interface. Also, the miniature battles are nothing to write home about.
Command & Conquer (Westwood/Virgin). Dune II and C&C are like Michael and LaToya: there's only one major difference but it makes it all. C&C is Super Dune II Turbo with multiplayer options, and it has been worth the wait. (We only had a buggy beta version, which is why there are no ratings.)
Last Dynasty (Coktel Vision/Sierra). We tried to find out the point of this space soap opera, but couldn't. Technically it's superb, but the gameplay designers have been on a vacation.
Lemmings 3D (Psygnosis). It's funny that after all these years these small creatures are still attractive. Now they are more loveable than ever: 3D gives them huge possibilities.
Mechwarrior 2 (Activision)
High production values with ace graphics and sounds. Some important aspects of Battletech rules are ignored but it is still very playable, action-oriented mech-simulation.
MicroMachines 2 (Codemasters). The multiplayer game is awesome and brilliantly made. A good game for parties.
On the Ball (Ascon). A standard and functional football manager game, which doesn't boast about unnecessary functions.
Space Quest 6: The Spinal Frontier (Sierra). Could have been funnier, but still: this is Roger Wilco. Allright if you like that kind of humour.
Stars! (Star Crossed Software). A superb combination of VGA Planets and Master of Orion.
Terminal Velocity (Terminal Reality Inc/U.S. Gold). A nice-looking but repetitive 3D shoot'em'up that lacks originality.

Messuille

Syyskuun alussa ovat jälleen vuorossa perinteiset Lontoon ECTS-messut, jonne lähdemme tietysti katsastamaan loppuvuoden pelitarjonnan. Mistä peleistä siis seuraavaksi muodostuu Dungeon Master kakkosia, Mechwarrior kakkosia ja Command & Conquereita, se selviää ensi lehdessä.

Ratkaisuja

Motoristien lempparipeli Full Throttle ei vaikeudella ole pilattu, mutta muutama kinkkinen kohta siinäkin on. Eipä ole kauan. Lisäksi jatkamme Discworldin loppuun asti ja annamme huikeasti pikkuisia ja vähän isompiakin vinkkejä PelitSeississä.

Ne pelit, ne pelit

Katsastamme muutaman jalkapallomanageripelin sekä esimerkiksi Lords of Midnightin, Buried in Timen ja Phantasmagorian (dream on). Lisäksi katsastamme shareware-seikkailuja.

Pelit 8/95 ilmestyy lokakuun puolivälissä. Muista lukea synkeän syksyn valopilkku!



Ja jatkoa piisaa ensi lehteenkin...

KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti, PL 67, 00381 HELSINKI

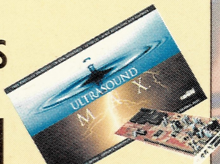
90-506 1420

AVOINNA MA-PE 09.00 - 17.00

Pelit PC CD

1944 Across the Rhine	329,-
3D Atlas kartasto	429,-
A IV Networks	329,-
Aces Collection	269,-
Aces of the Deep	329,-
Asterix	299,-
Baseball Double Header	269,-
Battle Isle 2	379,-
Battle Isle 2 Scenery Titan	199,-
Beavis & Butthead Screensaver	199,-
Bioforge	369,-
Brett Hull Hockey	329,-
Buried in Time	329,-
Capstone Action Pack	229,-
Civ Net	329,-
Civil War	299,-
Classic Collection Access	269,-
Classic Collection Velocity	169,-
Command and Conquer	349,-
Daedalus Encounter	349,-
Daggerfall Elder Scrolls 2	349,-
Dark Forces	349,-
Dark Sun Wake of the Ravager	329,-
Day of the Tentackle Talkie	219,-
Delta IV	349,-
Descent	299,-
Desert Strike	179,-
Discworld	349,-
Dominus	329,-
Doom 2	379,-
Dr. Drago´s Madcap Chase	329,-
Dragon Lore	199,-
Duke Nukem 3D	329,-
Dungeon Master 2	329,-
Eleventh Hour	299,-
Flashback	239,-
Flight Simulator 5.1	349,-
Flight Unlimited / suom ohjeet	299,-
Full Throttle	299,-
Gazillionaire	299,-
How your body works -ohjelma	249,-
Iron Cross 2	269,-
Jagged Alliance	269,-
Kiyeko	269,-
Larry collection 1-6	249,-
Last Dynasty	329,-
Machiavelli the Prince	299,-
Micro Machines	329,-
Nascar Racing	349,-
Nascar Track Pack	149,-
Navy Strike	329,-
NBA Live ´95	369,-
Oruion Conspiracy	269,-
Perfect General 2	299,-
Phantasmagoria	Kysy!
Pizza Tycoon	329,-
Prisoner of Ice	329,-
Psycho Pinball	329,-
Raveloft 2 - The Stone Prophet	299,-
Riddle of Master Lu	299,-
Rise of the Triad	299,-
Sam & Max Talkie	219,-
Sim Tower	329,-
Slam City 486 - Koripallo	269,-
Slipstream 5000	229,-
Space Quest 6	Kysy!
Spaceward Ho 4	299,-
Spectre VR	349,-
Stalingrad	329,-
Star Trek TNG: A Final Unity	299,-
Striker ´94 -Jalkapallo	269,-
Super Karts	299,-
Tank Commander	299,-
Temptations Kokoelma	369,-
Terminal Velocity	329,-
Third Reich	Kysy!
Ultimate Doom	Kysy!
Virtual Pool	299,-
Warriors	269,-
World of TSR Riddle of	199,-
X-Com Terror from the Deep	329,-

Gravis Ultra-Sound

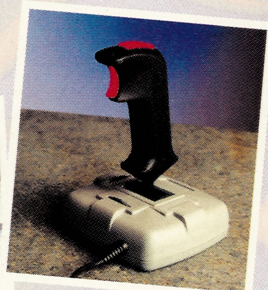


CD 3 Max	**kysy!**
Standard	**kysy!**
Gravis ACE	**kysy!**

Wavetable -lisäkortti FM-äänikorteille!



Pro Pedals PC 645,-



JetStick PC 245,- Mac 395,-



Flight-stick Pro PC 495,- Mac 645,-



Virtual Pilot Pro PC 645,-

SYYSTARJOUKSIA:

TARJOUKSET VOIMASSA SYYSKUUN AJAN

PC 3,5"-PELIT

79,-/kpl (+ postikulut)

Alpha Waves
Bat 2
Captain Blood
Megalomania
Quest for the Time Bird

PC 5,25"-PELIT

49,-/kpl (+ postikulut)

Alpha Waves
Captain Blood
Dames Simulator
Drakkhen
Full Metal Planet
Highway Patrol
Kult
Light Corridor
Murders in Space
Purple Saturn Day
Teenage Queen
Tintin on the Moon
Welltris

(muista mainita vaihtoehtoja - pelejä rajoitetusti !)

ATARI ST -PELIT

49,-/kpl (+ postikulut)

Dames Simulator
Drakkhen
Full Metal Planet
G.Nius
Iron Trackers
Jumping Jackson
Phoenix
Quest for the Time Bird
Skrull
Super Quintet
Tintin on the Moon
TNT
Toyottes
Trauma
Turbo GT
Wanted

4 PACK COMPILATION

- KOKOELMA. PC 3,5" TAI PC CD

159,- (+ postikulut)

- Space Crusade
- Lotus 3
- Premier Manager 2
- Zool 2

AMIGA -PELIT

69,-/kpl (+ postikulut)

Battletoads
Dames Simulator (tammi)
Enc. of War: Ancient Battles
Infogrames Triple Pack
Jumping Jackson
Light Corridor
Mystical
No Greater Story
Shadow Fighter
Sim City Classic & Editor
Tintin on the Moon
Toyottes
Welltris

PC 3,5" -KOKOELMAT

(SOITA JA KYSY LISÄÄ)

119,-/pkt (+ postikulut)

Air Sea Supremacy
Fanastic Worlds
Strategy Masters

Pelit PC 3,5"

4 Pack Compilation	159,-
A IV Networks	299,-
Atari 2600 Action Pack	169,-
Award Winning Platform Kok.	239,-
Classic Adventures	229,-
Cannon Fodder 2	149,-
Combat Classics 3	199,-
Descent	249,-
Desert Strike	149,-
Dungeon Master 2	329,-
Football Glory	269,-
Harpoon 2	299,-
Hokum 50	199,-
Inferno & T-paita	299,-
Inordninate Desire	199,-
Jungle Strike (rajoit.)	179,-
Klik and Play	329,-
Metal Marines Win	239,-
Nascar	329,-
Premier Manager 3	199,-
Premier Manager 3: Multi Edit.	129,-
Psycho Pinball	329,-
Pyrotechnics	239,-
Retribution	119,-
Return to Zork	149,-
Sim City 2000 (raj.)	249,-
Sim City 2000 Urban Renewal	139,-
Slipstream 5000	249,-
Super Karts	329,-
Virtual Pool	329,-
Voyagers of Discovery	199,-
X-Com - terror from...	299,-

Peliohjaimet ja hiiret

IBM PC

Advanced Gravis Analog	199,-
Advanced Gravis Analog Pro	299,-
Command Control Pad	129,-
Ergomouse Serial Hiiri	149,-
Flightstick	299,-
Jetstick	245,-
PC Commander SV 207	179,-
Virtual Pilot	Kysy!

AMIGA

Competition Pro 5000 musta	149,-
Competition Pro 5000 mini	149,-
Cruiser Musta	129,-
Cruiser Turbo	169,-
SV 121 Turbo I	69,-
ZipStick Super Pro Auto-Fire	159,-

KONSOLIEN

Nintendo 8-bit Pad	99,-
Sega Megadrive Comp. Pro Pad II	139,-
Sega Master System Pad	99,-
SNES Super 16 pad	149,-

(padeja myös kirkkaita malleja !)

Juster kaiuttimet

SP-688SV 25W	245,-
DC-691 25W	275,-
SP-868 50W	345,-
AT-75 160W	495,-



DataRight - maailman tarkimmin testattu disketti !

2HD Formatoitu (10 kpl)	45.-
2HD Mac Formatoitu (10 kpl)	55.-
2DD Formatoimaton (10 kpl)	35.-

kaikissa elinikäinen takuu !

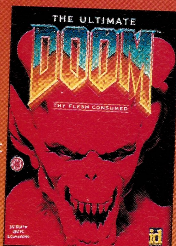
Tilaa uusi ilmainen postimyyntiluettelomme !
(muista mainita listaa tilatessasi konemerkkisi)

Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n. Lisäämme hintoihin postikulut 39.-. Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.

Atlantis Design 1995

Let's Play!

Ultimate Doom



GT Interactive

■ Doom -ystäville todella mannaa ! Pelipaketti sisältää alkuperäisen Doom -pelin 3 episodia / tasoa sekä versinaisena "pommina" aivan uusi ja ennennäkemätön Episodi 4; "Thy Flesh Consumed". Bonuksena löydät vielä "Heretic" -shareware version ! Ja mitä parasta; katso hintaa !!
PC CD / Suositushinta: 275,-
(saatavana myös PC 3,5" -versiona)

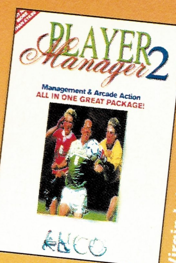
MechWarrior 2 The Clans



Activision

■ Vuosien odutuksen jälkeen Activision vihdoinkin on julkaissut super-tastelupelin Mechwarrior 2. "Haluan tuhota 100 tonnia painavat jättiläiset; tätä varten joudun kulkemaan läpi upeat 3D -tyyliin tehdyt jäätiköt, autiomaat ja kanjonit löytääkseni vastustanjani...". Tämä on Sinun haaveesi - tee siitä totta ja hae oma Mechwarrior 2 -pelisi omalta jälleenmyyjältä.
PC CD / Suositushinta: 345,-

Player Manager 2



Virgin Interactive (Anco)

■ Jalkapallon ystäville vain parasta ! Mukana strategia sekä normaalia pelaamista. Player Manager 2 on ainoa jalkapallopeli, missä voit itse pelata kokoamaasi ja johtamaasi joukkuetta.
PC CD /Suositushinta: 265,-
(saatavana myös PC 3,5" ja Amiga -versiot)

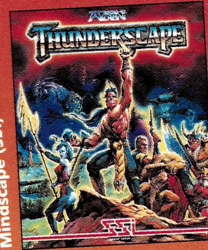
FLIGHT UNLIMITED™



Looking Glass Technologies

■ "Erittäin kaunis, komea ja todentuntuinen, eikä silti ylivaikea lentosimulaatio"
■ Täysi tuki CH-Products tuotteille: esim. Virtual Pilot Pro ja Pro Pedals !
■ **Mukana suomenkielinen ohjekirja !**

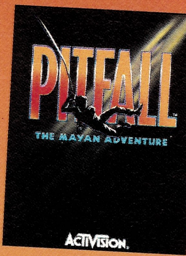
Thunderscape A World of Aden



Mindscape (SSI)

■ A New Frontier. Roolipelien uusimmista uusin ja parhaimmista parhain. Mukana kaksikymmentä eri tasoa sisältäen katakombeja, linnoituksia, kaivoksia, luolia, viemäristöjä ja paljon paljon muuta!
■ 24 erilaista hirviötä jännityksen pinnalla samoin kuin harjoitusta vaativat taistelukohtaukset. Mikäli olet roolipelien ystävä tätä et voi jättää väliin !
PC CD - Suositushinta: 295,-

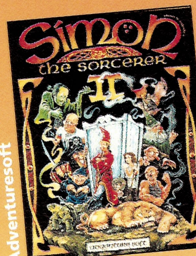
Pitfall Windows '95® The Mayan Adventure



Activision

■ Activisionin ensimmäinen Microsoft® Windows '95® -tuote. Pelaajana ohjaat Pitfall Harry Junioria läpi kolmetoista tasoa tarkoituksena pelastaa hänen isänsä Maya -sotilailta. Tämä upea seikkailupeli sisältää kolme uutta haastavaa tasoa: olihan tämä peli joskus muinoin saatavana Atari 2600 -pelikoneella !
PC CD / Suositushinta: 329,-

Simon the Sorcerer 2



Adventuresoft

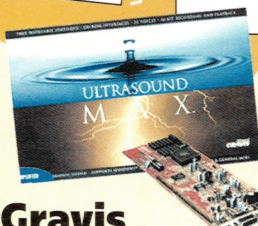
■ "Mies, hattu ja hassut aikeet" (Pelit -lehti 6/1995). Mukava fantasiaseikkailu, jossa mennään toisiin ulottuvuuksiin. Simonin huoneeseen ilmestyy komero, jota ei aikaisemmin ole siellä ollut. Astu sisään komeroon ja löydät tutun kylän.
PC CD / Suositushinta: 295,-
(saatavana myos PC 3,5" -versiona)

Flightstick



■ CH-ohjainten sarjan ensimmäinen lentosimulaatio-ohjain. Tämä kahvaohjain tarjoaa kahden tulitusnäppäimen lisäksi kaasukontrollin. Nyt jalleenmyyjiltä todelia huokeaan hintaan:
Suositushinta 295,-

Gravis Ultrasound MAX



■ Wavetable, 32 digitointikanavaa, 512 Kt, laajennettavissa 1 Mb
■ Mukana nyt bonus CD, joka sisältää yli 100 Mt ohjelmia. Uusien ääniefektien ja multimediasoftan lisäksi CD:ltä löytyy mm. DOOM, Jack JazzRabbit ja One Must Fall -pelit. **Suositushinta 1195,-**

Juster SP-900 kaiutinpari



■ Juster -sarjan lippulaivamalli
■ Teho: 2 x 80 W (PMPO)
■ Säädöt: voimakkuus, basso ja diskantti
■ Kaiutinekementit: 4" ja 2"
■ Koko 226 x 180 x 140 mm, paino 4,6 kg
Suositushinta 495,-

Attack Stack Compilation
- sisältää mm. Lemmings 1&2, Journeyman Project Turbo Streetfighter 2 ja monia muita!
OCEAN / PC CD................Suositushinta: 295,-

Apache Longbow.Suositushinta: 295,-
Digital Integration / PC CD

FIFA '96.....................Suositushinta: 395,-
Electronic Arts / PC CD

NBA Jam T.E........Suositushinta: 295,-
Acclaim / PC CD

Pinball Illusions.Suositushinta: 295,-
21st Century / PC CD

Syyskuun Superedulliset
Electronic Arts Classics, Suositushinta: 119 / kpl
Complete Ultima 7, Jordan in Flight, Populous 2 & Powermonger, Shadow Caster, Ultima Underworld 1 & 2, Privateer, Space Hulk, Wing Commander 2, NHL Hockey, Seal Team, Strike Commander, Labyrinth

sanura

Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

ESPOO: Akateeminen Kirjakauppa (90) 121 4508, Softelo Oy 4555281. **HELSINKI:** Academica Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta 1214300 / Itäkeskus 1214771, Business Forum Oy 626022, Bitmaster 174746, CitySokos 1256226 Datadog 4586778, Fun Station Oy Itäkeskus 336015, LJH-Computers 7538779, Tietotasku 490383 . **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Kampus Data Oy 218835. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)280060. **KERAVA:** Datainfo (90)2741700, Fideonet 2947112. **KITEE:** TeleVirmi (973)414555. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599, Kokkolan Kirjakauppa 8318311. **KOUVOLA:** JP-Microstore Oy (951)3711164. **KUOPIO:** Savon Tietokeskus Oy (971)2633050. **LAHTI:** Lahden Info-Aleksi (918)7523550. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (953)4118600, JP-Microstore 456 1744. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)760 0500. **OULU:** Laatumikro Oy (981) 881 1211, Oulun Mikro Shop Oy 3118240, Pelimafia 3110060. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960, Sata-Info Oy 6336053. **SAVONLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa Oy 4231242, **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Triosoft 2130292. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy 2503771, Logi-Center Oy 2504464, Turun Kansallinen Kirjakauppa 2502310. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** Micro Sail Oy (90)5072282, Triosoft 835566. **VARKAUS:** Datainfo (972)556741.

Parhaat pelit Citysokoksista

72h
/00









Super Nintendo -pelit
Judge Dredd **599,-**
Kirby's Dream Course **499,-**
Tulossa syyskuussa Batman sekä Killer Instinct!

Super Nintendo -pelikonsoli
+ Donkey Kong Country -peli
1395,-

Nintendo

Uutuuslevyt!
E-rotic:
Sex Affairs CD **119,-** (132,90)
La Bouche:
Sweet Dreams CD **119,-** (124,90)





TIETOKONEPELIT JA PELIOHJAIN SAATAVANA HELSINGIN, LAHDEN, TAPIOLAN, JYVÄSKYLÄN, JOENSUUN, KUOPION, PORIN, TAMPEREEN JA VAASAN CITYSOKOKSISTA SEKÄ TURUSSA TAVARATALO WIKLUNDILTA. MUUT ILMOITUKSEN TUOTTEET KAIKISTA CITYSOKOKSISTA.

PC-pelejä, esim.
Wolfenstein 3-D **39,-**/kpl
PC-pelejä, esim.
Yleisurheilukisat **69,-**/kpl
CD ROM -pelejä, esim.
Euro Power Pac **159,-**/kpl
Amiga-pelejä, esim.
Kids Paint **39,-**/kpl
Amiga-pelejä, esim.
F 1 Tornado **69,-**/kpl

PC CD-ROM -uutuudet
Dungeon Master 2 **289,-**
Simon the Sorcerer 2 **249,-**
Slipstream 5000 **199,-**
NBA Basketball 95 **349,-**
Virtual Pool **289,-**
Perfect General 2 **249,-**
Mortal Combat 2 **249,-**



TDK, formatoitu
3,5" disketti
20 kpl **79,-**
Advanced Gravis
-peliohjain **199,-**

Sinun CITYSOKOS



MEILTÄ SAAT BONUSTA

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KOTKA • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI •
• LAPPEENRANTA • LOHJA • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •